НАМ ХИ СОН
ЛУННЫЙ СКУЛЬПТОР
7

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Тишина воцарилась в Землях отчаяния. Весь мир замер в ожидании предстоящего... Удастся ли Хэну свершить невозможное?

-
- Глава 1. Жажда битвы
- Глава 2. Армия нежити.
- Глава 3. Богатое королевство
- Глава 4. Квест.
- Глава 5. Сила, способная обмануть смерть.
- Глава 6. К центру мира
- Глава 7. Деньги приходят и уходят.
- Глава 8. Горная дорога
- Глава 9. Поход за славой.

Нам Хи Сон

Лунный скульптор 7

Переводчик-координатор: Дмитрий Одинов

Глава 1. Жажда битвы

Виид направился к скальному массиву у ущелья Юноф.

По дороге на него нападали похожие на Йети монстры, но благодаря накопившемуся опыту он легко с ними справился и благополучно добрался до цели.

Осмотрев скалы, Виид довольно улыбнулся:

- Здесь достаточно материала.

Он путешествовал вместе с Союн несколько дней! Да, в пути пришлось терпеть неудобства, делиться едой, чинить доспехи, но только так удалось поднять скульптурное мастерство до высшего уровня.

Воистину, нет более выдающегося произведения искусства, чем прекрасная женщина!

О, Союн! Белые гладкие бедра, черные волосы, тонкая талия. Хрупкая длинная шея, безупречные изгибы ключиц, чистый блеск кожи лица - не перечислить всего! За год ее образ нисколько ему не наскучил. Благодаря Союн он преуспел в создании Прекрасных работ, но теперь пришла пора сотворить кое-что величественное.

- Проверить навык! Оживление скульптуры!

Оживление скульптуры.

Император Гэйхар оставил эту технику в наследство своим преемникам, однако она была утеряна.

Ограничения: высший уровень навыка скульптурного мастерства.

Требования: мана 5000. Характеристика Искусство снижается на 10. Уровень уменьшается на 2.

Обратите внимание!

Изваяния очень горды. Завидев похожую на себя скульптуру, они вступают с ней в бой.

Техника, доступная только на высшем уровне скульптурного мастерства!

После каждого применения игрок теряет 2 уровня и 10 баллов Искусства - дорогое удовольствие! Однако в свое время навык может сыграть решающую роль.

- Это инвестиции в победу!

Виид достал нож для резьбы и начал новую скульптуру. Ему предстояло изваять и оживить монстра.

- Орки и темные эльфы. Вроде достаточно сил для борьбы, но нужно создать каких-нибудь существ на случай, если потребуется подмога.

Сначала Виид вырезал дракона с длинными крыльями, острыми когтями и увесистым животом.

Крылатый дракон - очень сильный монстр.

Это существо с уровнем выше 380 и весьма прочной кожей, которую не пробить ни ножом, ни волшебством. Дракон может свободно летать со скоростью, позволяющей нагнать любую лошадь.

Конечно, дракон, созданный Виидом, не будет столь же могуч, как настоящий. Сила изваяния определяется мастерством скульптора, и несмотря на внешнее сходство, оживленная статуя всегда будет отличаться от своего прообраза.

- За неимением времени вырежу посредственного дракона.

Работая, Виид чуть не плакал.

Для оживления скульптуры придется навсегда распрощаться с полученными уровнями. Разумеется, нужна Прекрасная или Великолепная статуя, но как жаль, что в спешке приходится работать неаккуратно!

'Скульптура должна быть как можно более лучшей, а времени в обрез!'

Даже если выложиться на всю катушку и работать не смыкая глаз две ночи подряд, времени на создание 10-метрового монстра могло попросту не хватить.

В итоге Виид создал статую, похожую на дракона лишь в общих чертах, но все они: выпирающий живот, разинутая пасть, острые когти - имели донельзя угрожающий вид.

Дзинь!

Прекрасная работа!

Вы завершили создание Парящего Крылатого Дракона.

Хозяева неба! Жестокие и бесстрашные монстры, стоящие на вершине пищевой цепочки. Они способны проглотить лошадь целиком. Иногда любят поохотиться на рыбу в реках. Это очень гордые животные, и если выстрелить из лука в летящего дракона, смерти не миновать. Один брошенный на скульптуру дракона взгляд может зародить в игроке

страх и ужас перед этим величественным созданием.

Художественная ценность: 750.

Эффекты: У всех, увидевших скульптуру, скорость восстановления маны и жизненных сил повышается на 10%.

Скорость магического полета увеличивается на 20%.

Сила повышается на 30.

Ловкость - на 5.

Все характеристики повышаются на 3.

На один день повышается устойчивость к особым способностям монстров.

Монстры не могут подойти к статуе близко.

Данный эффект не сочетается с действием других скульптур.

Количество созданных Прекрасных работ: 12.

Повысился навык скульптурного мастерства.

Слава повышается на 6.

Выносливость повышается на 1.

Лидерство повышается на 1.

Обаяние повышается на 1.

Наверное, благодаря высшему уровню скульптурного мастерства Виид, вырезая статую небрежно, все же смог создать Прекрасную работу. Но техника, недостойная профессионала, отразилась на низких баллах славы.

Прошло то время, когда популярность быстро росла за счет Прекрасных работ. Теперь гораздо эффективнее охотиться или выполнять задания.

Хотя оставался еще один способ - создание Великолепных скульптур.

Правда, как и в случае с Прекрасными работами, опыт за Великолепные тоже со временем станет уменьшаться, и тогда волей-неволей Виду придется ваять еще более искусно, возможно, даже из лунного света!

Поэтому и нет в игре прославленных скульпторов. Для продвижения в этой профессии нужно не только упорно трудиться, но и постоянно совершенствовать свое мастерство.

- Хорошо. Теперь пора...

Поскольку статуя получилась Прекрасной, все не так уж плохо.

Однако Виид колебался. Опыт достался ему с большим

трудом. Выполняя задания, насилу удалось добраться до 299-го уровня. Еще чуть-чуть, и будет взят 300-й, но использование навыка отбросит назад на 2 уровня.

- Ничего не поделаешь. Оживление скульптуры!

Виид коснулся морды статуи. На поверхности камня проступили тонкие трещинки. Раздался треск, и словно цыпленок, вылупляющийся из яйца, на свет появился дракон. Виид сотворил живое существо!

Вы оживили скульптуру!

Исходя из значения характеристики Искусство (790), Ваше создание получает 359 уровень. Дракон имеет крылья и может летать, за это он получает штраф - снижение уровня на 10%.

Добавлены две новые способности.

Владение ветром: 100%

Сопротивление огню: 30%

Характер и уровень способностей зависит от вида и уровня скульптуры.

Дракон непревзойденно быстро летает, а также имеет защиту от магического огня.

Расход маны: 5000.

Искусство уменьшено на 10. Для повышения Искусства создавайте новые статуи и другие художественные работы.

Уровень уменьшен на 2. Все характеристики, увеличенные потерянными уровнями, снижаются и будут восстановлены при очередном повышении уровня.

Берегите Ваше создание. Умершую статую придется оживлять заново. Воскресить разрушенную полностью - невозможно.

Скульптор обладает удивительным даром!

Он смог создать живого крылатого дракона.

- Фу-ух, я справился.

Виид посмотрел на свое творение.

'Оживление скульптуры' - великий дар. У ремесленных профессий обычно нет серьезных боевых навыков, но этот - превосходит все ожидания. Дракон получил огромную силу,

способность быстро летать и сражаться с монстрами.

Гейхар фон Арпен, легендарный император, впервые объединивший все земли материка!

Скульптор, достигший такого мастерства, что мог оживлять свои творения.

Но увы, у техники оживления скульптуры были и свои недостатки. В отличие от Заклинателей, которые тоже могли призывать на помощь существ, скульптор не получал опыта от своих созданий. Сражаясь в бою, оживленные статуи копили опыт и повышали уровни, словно игроки. И со временем становились намного сильнее любых призванных магией существ.

Однако тут появлялся главный подвох. Если призванные заклинателем существа при смертельном ударе исчезают, а потом могут быть вызваны снова с полными силами, то оживленные скульптуры умирают. Более того, если от удара скульптура разлеталась на мелкие кусочки, ее нельзя было даже восстановить! Скульптура, на создание которой было потрачено 2 уровня игрока, могла навсегда исчезнуть! В некотором роде смерть оживленного создания становилась трагичней смерти обычного игрока.

'Нельзя злоупотреблять способностью впустую. Придется следить за призванными существами, словно за солдатами в отряде'.

Скульптор - профессия с высокими показателями искусства и низкими боевыми навыками. Зато, пожертвовав своими характеристиками, он мог призвать на помощь могучих существ, которые дрались за него.

Дракон расправил крылья и выпрямился. Он был действительно огромен: одна только голова размером с человека.

Взмахнув крыльями, он качнул головой и произнес первое слово:

- Хозяин!

Почтительное обращение глубоко тронуло Виида.

- Да, я твой хозяин.

Тогда дракон оглядел себя и возмущенно спросил:

- Почему ты создал меня таким безобразным?

- ...

- Ты что, вместо рук работал ногами?

- ...

О, это существо оказалось очень гордым! И собственная внешность, похоже, его совсем не устраивала.

Чтобы создать столь огромное произведение, необходимо много времени. В спешке не все удалось доработать, и незаконченные фрагменты придавали дракону грубоватый вид.

- Я подарил тебе жизнь, я тебя сотворил. Ты должен следовать за мной и верно служить.

Вииду казалось, что он испытал муки роженицы и теперь понимает чувства матери. Дав скульптуре жизнь, ощутив к ней сильную привязанность, он собирался обращаться с ней как можно более бережно.

Дракон не остался в долгу, проворчав:

- Лучше бы ты меня не создавал.

- ...

Статуя оказалась чрезвычайно гордой и своенравной, но Виид все равно сможет сделать из нее достойного помощника. Любое, даже самое упрямое существо можно покорить лестью!

Виид подбодрил дракона словами:

- Послушай, ты не думал о том, что твое решительное лицо говорит о твоих стойкости и силе?

Добродушный дракон поверил словам создателя.

- Хорошо, хозяин, мне кажется, не так все и плохо.

- Не забывай, я тебя создал, и ты должен мне подчиняться.

- Понял. Скажите, какое у меня имя?

Виид задумался, как назвать дракона.

- Хозяин, придумайте мне хорошее имя.

Дракон напрягся в ожидании. Гордый и самолюбивый, он считал себя достойным самого величественного имени.

Виид поразмышлял и решил:

- Я назову тебя Ваил.

- Мне нравится, как звучит мое имя. А что оно означает?

- Оно означает, что ты - самое величественное создание в небе.

После этих слов дракон от радости замахал крыльями, подняв сильный ветер.

- Мне очень нравится мое имя.

- Рад за тебя. Я придумал это имя специально для тебя, Ваил, - расчувствовался Виид.

- Хозяин, спасибо за такое хорошее имя. Можно спросить?

- Да, спрашивай.

- Когда Вы будете создавать моих братьев, какими именами Вы будете их наделять?

Виид решил давать сходные имена:

- Вадул.

- Он будет моим братом?

- Да.

- А если будет еще брат, как Вы его назовете?

- Васам .

- Мне очень нравится.

Дракон от радости все время хлопал крыльями. Виид подумал: 'Все же у него мозги, как у Авиаков!'

Подобно обитателям небесного города Лавиас, крылатые существа не отличаются особым интеллектом. К тому же дракон был создан из камня. Птичьи мозги в голове из камня! Уж точно не очень хорошие задатки для того, чтобы блистать умом.

- Надо выдвигаться. Подсади меня!

- Да, хозяин.

Виид забрался на шею дракона.

Раздался шелест крыльев, и после нескольких взмахов дракон легко поднялся в воздух. Ущелье Юноф в считанные мгновения исчезло из виду.

Та маленькая точка в темноте - великолепная статуя на цветочной поляне. Там осталась Союн.

Виид пытался скрыть скульптуру, но Союн нашла ее.

- Неизвестно, когда мы с ней сможем встретиться вновь. Союн - самая прекрасная женщина, которую мне доводилось видеть.

Виид покачал головой. Увидев статую, Союн, скорее всего, догадалась, что послужила для нее моделью.

- При следующей встрече нужно быть максимально осторожным. Возможно, она захочет меня убить.

Виид без сожаления покинул ущелье Юноф. Благодаря оживленной скульптуре ему не пришлось идти пешком сложными тропинками, и он избежал встреч с опасными монстрами: ни один из здешних обитателей не сможет достать летящего высоко в небе дракона.

Они быстро добрались до горного хребта Юрокина.

* * *

Союн попыталась улыбнуться. Она хотела скопировать выражение лица статуи.

Неожиданно ей удалось приподнять уголки губ, испытав при этом очень странные чувства. Союн сильнее пошевелила губами. У нее даже показались ямочки на щеках, но это не было похоже на улыбку. Казалось, что она, наоборот, хмурится.

'Видимо, так и не удастся улыбнуться'.

Она снова попробовала, но вновь получилось лишь скорчить гримасу.

'Почему это так сложно?'

Казалось, мышцы лица не слушаются ее, но она упорно,

снова и снова старалась подчинить себе губы...

И вот, наконец, ей практически удалось это сделать. И на ее лице появилась хоть и кривая, но все равно полная очарования улыбка. Что-что, а мимика не нуждается в словах.

Прекрасная девушка и ее статуя представляли собой великолепную картину. На фоне скал и пропасти каньона Юноф они создавали изумительное зрелище!

И пусть Союн по-прежнему не могла говорить и смеяться, в этот момент она почувствовала себя гораздо лучше. Ей стало казаться, что мир вокруг немного изменился.

* * *

Над дорогой разнесся перестук копыт - подъезжали телеги торговцев, перевозивших товары. После длительного путешествия караван, наконец, прибыл к роскошному замку.

Сидевший на месте кучера торговец посмотрел на крышу повозки и крикнул:

- Воин, мы приехали!

- Что, уже?

Мужчина, лежавший на крыше, соскочил на землю.

- Мы прибыли в королевство Фреин.

У мужчины были широкие плечи и загорелое, ничем не примечательное лицо. Коротко остриженные волосы придавали ему немного глуповатый вид.

449 МЕЧ!

В своем путешествии он добрался до королевства Фреин.

На самом деле уровень 449-го был намного ниже, чем у его коллег. Он только-только перешел на 200-й, и на это была причина. Примерно 5 уровней назад он начал в одиночку охотиться на оленей с единственной целью.

- У них такая вкусная кровь!

Он убивал своих жертв, вонзая им в шею железную трубку, после чего животные умирали в ужасных муках.

Одернув свой рваный плащ, 449-й стремительно направился в замок. Все его имущество состояло из поношенной одежды и одного клинка. Другие игроки тратили заработанные на охоте деньги на еду и обмундирование.

'Воину достаточно иметь оружие. Остальное только мешает'.

МЕЧ начал поиск прославленных людей Фреина. Прокуроры, мастера, воины, рыцари - его не волновало, какой они профессии. Главное, чтобы они умели воевать и были сильнее

него.

- Я слышал, Вы прославились в королевстве своей силой. Я вызываю Вас на поединок!

Люди, к которым он обращался, приходили в замешательство от того, что их вызывает оборванец.

- Ты в своем уме? У меня 280 уровень, у тебя - гораздо ниже. И к тому же у тебя совсем нет экипировки.

- Совершенно верно. Так Вы принимаете мой вызов?

Люди обычно без особых раздумий соглашались, относясь к такому предложению, как к развлечению.

- Хорошо. Только не жалей потом о своем решении.

- Не беспокойтесь.

На этот раз жертвой 449-го стал паладин.

У рыцаря появилось нехорошее предчувствие.

'Кажется, я что-то слышал о человеке, путешествующем в таком одеянии... Нет, не могу вспомнить. Пусть. Это будет всего лишь небольшое сражение'.

- Святой щит! - активировал он первую из своих техник. - Благословение бога солнца, снизойди на меня! - продолжил он молитвой, которая защищала тело и повышала силу, а также могла в критической ситуации восстанавливать здоровье. Именно из-за такой магии обычные люди избегали схваток с паладинами.

- Святое лезвие!

Клинок рыцаря загорелся белым светом, наносящим урон противнику, и при каждом взмахе оставлял за собой светящийся след. Этот эффект применялся перед мощной атакой, которую и начал паладин, не жалея маны.

- В бой!

Размахивая мечом и освещая все вокруг, паладин ринулся в атаку. МЕЧ ловко уклонился.

'Удивительные способности! Но чем больше волшебства, тем больше уязвимых мест. Нужно найти брешь'.

Растрачивая здоровье, 449-й бросился в клубок света. Приблизившись к рыцарю, взмахнул мечом и выкрикнул:

- Голова!

Испуганный паладин блокировал выпад МЕЧа, но клинок противника взвился вверх, подобно змее, и ударил!

- Запястье!

На этот раз меч Мастера боя опустился до кисти. Рыцарь все активнее махал оружием, но каким-то чудом 449-й опять приблизился.

Паладин напрягся. Он сражался во многих поединках, их исход всегда зависел от силы и навыков участников, и обычно противники с большой разницей в уровнях не вступали в схватку

друг с другом.

'Он хорошо сражается'.

Рыцарь отвел меч к груди и резко атаковал.

- Удар!

Паладин вложил в выпад всю силу, чтобы наверняка сразить противника. Но 449-й не отступил ни на шаг. Его клинок двигался прямо к цели, все тело стало словно продолжением оружия.

Удар!

Клинок слегка задел бок паладина - тот потерял лишь незначительную часть здоровья. Чтобы прорваться сквозь атаку святого лезвия и приблизиться к противнику, 449 МЕЧ потратил 20% здоровья. По сравнению с этим рыцарь почти не пострадал - в значительной степени благодаря заклинанию восстановления.

Но несмотря на это, теперь паладин сражался в полную силу.

Вокруг поединка стала собираться толпа наблюдателей.

- Этот человек...

- Я слышал о людях, которые ходят в подобных одеяниях и вызывают на бой только сильных противников.

- Они сражаются, используя только искусство фехтования.

- Это один из них!

Слухи о боевых пристрастиях МЕЧей уже давно разнеслись по Версальскому континенту.

Навыки и уровень 449-го были очень низкими. Хотя он и принадлежал к Мастерам боя, при разнице в 80 уровней схватка становилась неравной. К тому же отсутствие экипировки делало его уязвимым.

Но у 449-го была только одна цель.

'Я должен биться с сильными соперниками. Это самое важное. Чтобы стать сильнее, я должен сражаться'.

Самое главное - найти достойного и вызвать его на бой.

Выбирая для схватки намного превосходящих его противников, он чаще проигрывал, чем побеждал. Все же нельзя пренебрегать навыками и магией.

Этот МЕЧ дрался не только с людьми. Он также вступал в схватку с различными монстрами, почти ничего не зная о местности, в которой находился, и обитающих в ней чудовищах. При встрече с живыми существами он сразу бросался в бой и уже там узнавал о них все необходимое.

Все МЕЧи отличались равнодушным отношением к уровням, их целью было совершенствование навыков владения мечом в поединках с превосходящими противниками. Низкие игровые характеристики они компенсировали высоким мастерством

фехтования.

Путешествуя по Версальскому континенту, 449-й только и делал, что сражался с игроками и монстрами. Все его собратья по школе надеялись лишь на собственный клинок. Они были солдатами, оберегающими нуждающихся в защите женщин и детей. Их уровень повышался очень медленно, но все боевые характеристики постоянно росли.

Первая пятерка МЕЧей сидела в крепости Серабург за столом, накрытым многочисленными яствами.

- Без остальных как-то пусто.

Второй МЕЧ улыбнулся на замечание учителя.

- Зато мы можем насладиться редкими минутами свободы.

- Твоя правда.

- Начинающие воины должны учиться мастерству, участвуя в реальных боях, - отметили остальные.

- Чтобы закалить свое оружие, прежде нужно закалить себя. Искусство фехтования совершенствуется по мере накопления опыта и побед.

- Надо четко ставить цель и постоянно идти к ней. Часто одних тренировок бывает недостаточно. Живой опыт позволяет узнать предел своих возможностей и подстегивает стремление к познанию и обретению новых навыков.

Инструкторы наслаждались трапезой.

- Я думаю, мы поступили верно, отправив воинов выполнять их миссию.

- Да, это так, учитель, - улыбнулся Второй.

Ведя беседу, МЕЧи продолжили ужин.

Вся еда на столе была куплена на деньги воспитанников. Золото могло только помешать ученикам в их миссии, и руководствуясь этим соображением, инструкторы присваивали весь заработок подопечных.

Тем временем жители Земель отчаяния - орки и темные эльфы - собрались в одно войско. Это была огромная армия! Они объединились для борьбы с легионами нежити, и у каждого были свои причины идти на войну.

- Я думал, ты убежал, - высокомерно заявил некромант Барабол, но умолк, поймав взгляд Виида.

Большой и гордый орк Каричи!

Вернувшись к горному хребту Юрокина, Виид при помощи скульптурного мастерства вновь изменил облик. Грозные клыки, злые глаза, уродливый нос! И, вопреки всему, невероятная харизма.

- Легионы нежити? - спросил Виид.

- Осталось всего два-три дня. Шайяр собирает армию нежити в подземельях гор Тахомакан, что к востоку отсюда. Скоро он закончит подготовку и выступит с войсками. Они будут убивать и сеять смерть на своем пути.

- Есть большая пещера в восточных горах, через которую орды нежити будут выходить из подземелья на поверхность. В этом месте бьет огненный фонтан. Темный, мутный дым, исходящий из пещеры, заслоняет небо, окрашивая его в багровый цвет. Это великая сила, - объяснял Барабол. - Когда небо полностью станет кроваво-красным, нежить начнет наступление. Шайяр становится все сильнее.

В это время Виид услышал сообщение по 'шепоту'.

- Виид! Я подошел к горному хребту.

Это был Манауэ. Он привез из королевства Розенхайм целую повозку серебра.

Профессия торговца обязывает проворачивать дела быстро. Чтобы купить товар дешево и продать дорого, требуется обладать многочисленными навыками. В первую очередь нужно уметь найти общий язык с жителями различных регионов и завязать с ними тесные взаимоотношения. Воины повышают уровень в битвах, а торговцам для этого приходится много путешествовать и налаживать связи.

Торговля относится к профессиям, наиболее остро реагирующим на слухи, растекающиеся по Версальскому континенту. Торговцы везде пользуются популярностью, и все их уважают, поэтому они получают самые разные задания. Им могут поручить найти потерянную заколку, прочитать для кого-то книгу или даже управлять магазином во время отсутствия хозяев.

Получая опыт в разных отраслях, можно приобрести очень важные навыки. Например, если инвестировать деньги в деревню или замок и увеличивать вложения, можно будет покупать товары по низким ценам или приобретать очень редкие вещи.

Заработав много денег, можно купить целую деревню! Это была мечта Манауэ.

- Куда теперь идти? На повозке будет трудно проехать через горы.

- Подожди, я отправлю кого-нибудь за тобой..

Виид указал пальцем на орков.

- Вы!

- Да, господин!

- Внизу ждет человек. Приведите его и помогите перенести вещи. Постарайтесь не пугать его.

- Будет исполнено.

Манауэ любовался окружающей природой. Он проделал долгий путь, пробираясь через Земли отчаяния.

- Хорошо, что я сюда приехал!

Густой лес, наполненный пением птиц, раскинулся вдоль хребта Юрокина; река, полная крупной рыбы, змеится по подножию; стада оленей и жирафов бродят по равнинам.

- Как красиво в горах!

Манауэ наслаждался пейзажами. Будучи торговцем, он выбирал самую безопасную дорогу и старался избегать путей, проходящих через горы. Лишь однажды ему довелось вместе с Виидом проходить сквозь гряду Баркху в центре материка! В тех местах было много скал и утесов. А горы Юрокина огромны и грандиозны, их покрывает густой лес, а вершины одеты в снежные шапки.

С равнин дул прохладный ветер, и погода благоприятствовала хорошей прогулке.

Манауэ казалось, что он здесь уже был.

- Где же я видел этот пейзаж? Без сомнений, я здесь впервые...

Горный хребет! Манауэ не мог проходить здесь раньше. И все же местность казалась знакомой, особенно снежные пики и кучерявые облака.

- Где же я мог видеть их раньше?

В этот момент он увидел группу спускающихся вниз орков. Не успел он оглянуться, как его повозку окружили.

- Чвиик! Спусти весь груз с телеги!

От характерного присвиста орков смутные образы в голове Манауэ начали проясняться.

- Точно! Зал славы! Эти горы похожи на снятые в том ролике!

Вспомнив, где видел пейзаж, Манауэ обернулся к столпившимся вокруг с мечами наперевес воинам.

- О чем ты говоришь? - сказали орки. - Человек, Каричи приказал привести тебя к нему!

Орки взяли тюки и полезли в гору. Манауэ последовал за ними, хотя ему было очень страшно. Но увидев цитадель темных эльфов, он улыбнулся:

- Да, без сомнений, здесь - то самое место.

Манауэ уверенно ускорил шаг.

На вершине торговца встретил Каричи.

- Хм, я доволен твоей работой, Манауэ.

Только Виид знал о прибытии торговца, поэтому Манауэ

узнал его в образе орка и был очень рад слышать знакомые нотки в голосе друга.

- Виид! Что все это значит?

- Ш-ш-ш! Потом расскажу, когда будет время. Лусил! - позвал он кузнеца из деревни отшельников. - Возьмите все это серебро и переплавьте на оружие.

- Хорошо, мастер.

Сотни кузнецов занялись переноской тюков со слитками.

Оружие, покрытое серебром, сможет нанести максимальный ущерб нежити. Но несмотря на это, темные эльфы принялись ворчать.

- Обычное серебро.

- Мы не ждали ничего особенного, но разве не лучше было бы заказать эльфийское?

- Неужели нам придется сражаться оружием, покрытым таким серебром?

Виид истратил все свое имущество, чтобы обеспечить их драгоценным металлом, а эльфы совсем этого не оценили.

Зато простые орки радовались.

- Чвииик, наше оружие станет сильнее!

- Чвит-чвит, как оно блестит!

Бесхитростным оркам серебряное покрытие понравилось.

Виид же разрабатывал стратегию боя с армией нежити.

'Темные эльфы поднимутся на вершину горы, а орки займут позицию в предгорье'.

В такой расстановке сил не было ничего особенного, но внутреннее чутье подсказывало, что действовать надо именно так.

Манауэ раздал серебряные стрелы темным эльфам, которые были не только магами, но и отличными лучниками. В грубых ручищах орков стрелы не принесли бы много пользы.

С раздачей оружия приготовления к битве почти закончились. Все строительные работы уже подходили к завершению.

Темные эльфы построили 8 стен вокруг замка и вырыли перед ними ров. Несмотря на горный ландшафт, им не составило труда подготовить площадку для осады.

Воины и маги выстроились в ряды. Все войско смотрелось очень впечатляюще! Пленных людей освободили и приказали охранять крепость, которая со стороны казалась неприступной.

Валуны вдоль горного хребта обеспечивали надежную защиту. В кратерах каждой горы были озера, в которых орки сделали шлюзы. Все эти укрепления возвели по приказу Виида заранее.

Но вблизи все выглядело очень ненадежно: между камнями зияли огромные щели, и казалось, что стены вот-вот развалятся. Грубые орки, и ленивые эльфы работали спустя рукава.

- Но мертвецы еще более невежественны, так что и этих приготовлений достаточно.

Виид смирился с тем, как все было сделано, сам же прикладывал все силы для улучшения ситуации.

- Оживить скульптуру! - направил на Крылатого Дракона заклинание Виид.

Каждое использование этого навыка понижало уровень на 2, поэтому Виид мог позволить себе лишь ограниченное количество живых статуй - максимум сотню, да и столько создать не хватило бы времени.

- В этом мире за все надо платить. Прохождение даже самого простого задания уровня А требует массы усилий.

Виид, закусив губу, ваял статуи. Ему было ужасно жаль терять уровни на каждой, но другого выхода не было. До наступления армии оживших мертвецов оставалось два дня.

Виид успел вырезать и оживить 9 Крылатых Драконов. В результате он вернулся к 279 уровню.

Глава 2. Армия нежити.

- Багровый дым заслонил красное солнце. Чвиик! Мрак покрыл землю, птицы перестали петь...

Виид, сидя на скале, репетировал свою речь. После завершения задания ему будут открыты двери в Зал славы, и он хотел достойно туда войти.

Собранная им армия состояла из более чем миллиона орков и 130 тысяч темных эльфов.

Столько солдат даже представить сложно, а новые все прибывали и прибывали - по 30, 50, 100 тысяч. Орков было больше, чем деревьев в лесу! Численность эльфов, не зря прозванных за свой цвет кожи Темными, также поражала воображение.

Такое зрелище не каждый выдержит: казалось, гора будто шевелилась от монстров. От стен крепости у подножия и до самой вершины все пространство заполняли орки и темные эльфы. Также к ним присоединились люди из деревень в Землях отчаяния, солдаты с рыцарями королевства Розенхайм и священники ордена Фреи.

Виид гордился своим войском. Он встал, расправил могучие плечи и запел:

- Армия нежити умрет! Чвичви, чвиик! Кто победит? Мы победим! Чви-чвит! Мы любим вас, мертвецы! Опыт! Добыча! Быстрее выходите, чтобы мы могли поживиться! Чвичвик!

У Виида абсолютно не было слуха! Песня больше походила на чтение рэпа, отчего темные эльфы и орки морщились, как от боли:

- Кто-нибудь, заставьте его замолчать.

- Это пение оскорбляет орков! Чвиик!

- Кошмар, унизительно, он нас позорит! Чвичвит!

Ворчание орков только раззадоривало Виида.

И в этот момент...

Раздался ужасающий грохот!

Земля заходила ходуном, сбивая с ног. Небо моментально заволокло бурыми облаками.

- Армия нежити пробудилась от долгого сна, - сказал Барабол. - Не будет мира, пока она не обретет вечный покой. Боги не зря разделили мир живых и мир мертвых. Если здесь и сейчас мы не остановим нежить, то навсегда превратимся в рабов.

'Началось!'

Виид оборвал песню и впился взглядом в появляющуюся армию противника.

Из пылающего зева пещеры, монотонно бряцая костями, хлынули скелеты, заковыляли источающие ядовитый сизый дым зомби. Над бесконечным потоком мертвых возвышались офицеры - невероятно быстрые и сильные трехметровые вампиры с угрожающе сверкающими клыками и когтями.

- Смертные ждут! - подгоняли солдат командиры. - Они встанут в наши ряды!

- Да-а-а!

- Мы ждем вас!

Нежить надвигалась ровными колоннами, размеренно и неуклонно, сжигая пламенем ненависти все на своем пути. По сравнению с ними орки и эльфы казались неорганизованной толпой.

- Оу, мертвецы! Чвик-чвик!

- Проклятые ублюдки! Чвиик!

- Что мы будем делать? Чвии-ит!

- Как они воняют! - морща нос, восклицали темные эльфы. - Мы не приспособлены для борьбы с трупами. Еще не поздно отказаться от боя?

Наступающее море нежити - зрелище настолько жуткое, что армия Виида растеряла боевой дух. Деморализованные орки и эльфы не могли драться в полную силу. Воины королевства Розенхайм впали в панику:

- Хочу домой.

- Их слишком много!

- Мы не сможем победить.

Бурен, Беккер, Хосрам, Дейл и другие сотники подбадривали войска:

- Не бойтесь, боль не будет долгой.

- Я рад, что мне выдалось сражаться вместе с вами..

- Встретимся после смерти.

От таких напутствий солдаты еще больше испугались. Некоторые начали рыдать.

Манауэ, распродав привезенные товары, расположился на вершине башни, желая вживую наблюдать предстоящее сражение. И от увиденного у него на голове встали дыбом волосы.

- Так вот она какая, армия мертвецов, - тихо шептал он.

Несметное войско подступало все ближе. Зомби надвигались безмолвной волной, скелеты решительно гремели костями, проржавевшие клинки в их руках наводили особенный ужас.

Торговец сглотнул.

'Как же Виид собирается остановить это войско?..'

Манауэ невольно оглянулся на грозного орка Каричи. Тот с невозмутимым выражением лица стоял в расслабленной, уверенной позе.

'Зомби, скелетов и вампиров всего чуть больше ста тысяч?'

Авангард армии нежити не произвел никакого впечатления на Виида. Он совсем не боялся монстров: это всего лишь враги, которых нужно уничтожить. Но так думал только Виид!

Орки и темные эльфы впали в отчаяние.

Виид дождался подхода противника к стенам крепости и обратился к защитникам:

- Мерзкие, грязные ублюдки! Чвиик! Я уже чую, как вы воняете!

- ...?

Все насторожились. Что это еще за чушь?

- Сдохнете от рук нежити, не успев помыться! Будете, как они, бродить вечно грязными и голодными! У вас выпадут волосы, а живот прилипнет к ребрам! А ну, немедленно в бой!

- Чвик-чвик?!

- Ни за что!

- Уничтожим нежить!

Задетые его словами чистюли эльфы и обжоры орки моментально пришли в себя, выхватили мечи и приготовились встретить противника. Орки закрылись щитами. В ряды мертвецов полетели первые стрелы.

Битва началась!

'Виид опять на высоте!' - восхищался Манауэ тем, как всего один клич смог вернуть армии боевой дух.

Но на самом деле тут нечему было удивляться. Виид прекрасно знал, как солдаты любят поесть, поэтому найти слабую сторону воинов ему не составило труда.

Орки и эльфы схлестнулись с первыми рядами нежити.

Благодаря удачному выбору места они стояли на возвышенности, что мешало поднимающимся мертвецам закрепиться и прорвать оборону защитников. Зомби и скелеты хоть и были мощнее обычных, но ничего особенного из себя не представляли и гибли один за другим. А вот вампиры оказались реальной проблемой.

- От... Откажитесь от жизни! Нам нужны дру... друзья.

Отодвинув зомби, вампиры выдирали деревья и швыряли их в ряды противника, или быстро бросались вперед, выдергивали несколько воинов и возвращались под прикрытие скелетов. Обычные воины ничего не могли противопоставить им, появились первые потери... Заметив это, Виид приказал оркам объединяться в группы, и только тогда общими усилиями воинам удавалось по

одному уничтожать вампиров.

Неисчислимая орда орков! С авангардом армии нежити - зомби и скелетами - они справлялись без труда. И пусть вампиры обращали поверженных противников в слуг, пополняющих ряды армии мертвых, из-за малых потерь среди орков эта способность оказалась бесполезной.

Но самыми эффективными защитниками стали воины королевства Розенхайм. Благодаря хорошим доспехам и постоянной поддержке священников они просто выкашивали ряды скелетов и зомби. А если поблизости появлялись вампиры, в бой, оберегая простых солдат, вступали рыцари.

- Бурен, Беккер, Хосрам, Дейл! Выдвигайтесь с воинами вперед. Священники, все внимание на здоровье! - направил Виид самый опытный из имеющихся отрядов для разрыва общего строя нежити.

Войны радостно последовали приказу и врубились в самую гущу врага. Рыцари шли по флангам, следя за тем, чтобы не было серьезных потерь.

Примерно через три часа стройные ряды нежити совершенно смешались, и хотя сражение еще продолжалось, победа была практически в руках защитников.

- Ур-р-ра! - Манауэ горячо захлопал в ладоши. - Это восхитительно! Битва превосходит все ожидания!

С места, где расположился торговец, открывалась прекрасная панорама поля боя.

И конечно же, он видел Виида, который находился в том же сосредоточенном и напряженном состоянии, что и в начале боя.

'Опять то же самое. Каждый раз мерещится, будто одержать победу так просто'.

Виид неустанно отдавал приказы. Следуя им, ряды орков постоянно сменялись, давая уставшим воинам отдохнуть за спинами товарищей, а особенно тяжело раненных переносили как можно ближе к местоположению командира.

- Перевязка!

В моменты затишья Виид с бешеной скоростью накладывал бинты, предварительно обработав раны восстанавливающими лечебными мазями. Высокий уровень навыка позволял ему накладывать невероятно эффективные повязки, которые не только останавливали потерю крови, но и восстанавливали здоровье. Он мог излечить почти все раны, кроме самых опасных, которые приводили к скоротечной смерти.

Во время охоты, перед тем как у него заканчивалась мана и нужно было отдохнуть, Виид специально позволял себя ранить - чтобы практиковаться в перевязках. К тому же такие ранения

увеличивали характеристики выносливости и защиты!

Благодаря этому его выносливость и мастерство перевязки намного превосходили аналогичные параметры обычных игроков.

- Спасибо, чвиик!

Стараясь, чтобы войска отделались минимальными потерями, Виид спасал обессилевших орков. Разделив их на отдельные отряды, он следил, чтобы каждый сражался точно выверенное время, и чтобы отступивших за спины товарищей воинов всегда ждала горячая миска похлебки.

- Еда бодрит лучше всего. Набирайтесь сил, и снова в бой! Чвиик!

- Спасибо, Каричи!

Для темных эльфов Виид приготовил похлебку из трав, так как они предпочитали растительную пищу. Для орков, любивших мясные блюда, он варил бульоны.

Однако когда орки залезали в бульон пальцами, найти хоть один кусочек мяса у них не получалось.

- Каричи, Каричи!

- Что, Кульчи?

- Это точно мясной бульон?

- Точно.

- Но где же мясо?

Казалось, мясо кролика окунали в бульон лишь на мгновение! Что, в общем-то, было правдой: для орды прожорливых орков никаких запасов не наберешься! Поэтому воинам приходилось возвращаться в бой, лишь слегка заглушив голод.

Кроме того, Виид был очень занят: приходилось руководить боем, отдельно следя за тем, чтобы убитые вампирами воины не воскресали, лечить раненых и готовить еду. Для всего этого ему и десяти рук не хватило бы. Поэтому он вертелся словно белка в колесе.

- Воображаемая рука! - в сердцах активировал он незаслуженно забытый навык.

Благодаря появившейся невидимой руке выполнять все работы стало полегче. Хотя нельзя сказать, что намного: Виид все равно находился в большом напряжении.

Наконец, все зомби, скелеты и вампиры были повержены. Немалую роль в этом сыграло покрытое серебром оружие, из-за которого мертвецы не могли восстанавливаться.

- Да-а-а-а! Армия нежити пала! - прокричал Барабол.

Однако Виид словно не слышал этих слов.

'Пала? Нет, это еще не конец'.

Командовать столь огромной армией орков и темных эльфов

невозможно без высоких значений лидерства и харизмы. Кроме того, полководцу необходимы широкий кругозор и умение правильно оценивать ситуацию. Наблюдать за битвой на расстоянии, оценивать силы сражающихся, вовремя концентрировать и рассредоточивать войска совсем не просто. Виид же не только руководил сражением, но и одновременно восстанавливал силы своих солдат. А бой в итоге показался куда проще битвы с кланом вампиров!

'Это только начало'.

- Чвиик! Всем отступать под защиту укреплений! Приготовиться к новой атаке!

Но возбужденные успехом воины, казалось, не слышали его. Орки радостно размахивали глефами, эльфы побросали оружие и обнимались.

- Чви-чвик, битва закончена!

- Мы победили!

- Поздравляю, Виид! - подбежал охваченный праздничным настроением Манауэ.

То, как все расслабились, еще больше насторожило Виида. Он заорал:

- НЕ! МЕД! ЛЕН! НО! ВСЕ! ЗА! СТЕНЫ!

Вы использовали Рев льва.

Боевой дух всех дружественных отрядов, находящихся поблизости, повысился на 200%.

Все беспорядки прекращены.

В течение 5 минут лидерство увеличено на 220%.

- Это приказ.

- Похоже, Каричи действительно разозлился.

- Возвращаемся.

Способность, как всегда, сработала безотказно: воины беспрекословно подчинились и спешно отходили в крепость.

В этот момент из подземелий повалили новые монстры. Жнецы - младшие посланники Смерти - с длинными, перекинутыми через плечо сверкающими косами! Баньши - духи, способные своими воплями свести с ума смертных! Забинтованные мумии! Орда вампиров, скелетов, а также мертвых чудищ, обитавших в горах Юрокина!

- Уу-уу-у!

- Уничтожить все живое!

- Время жатвы!

- Уу-уу-у!

Это было абсолютно неожиданное появление.

Каждый из новых монстров был намного сильнее скелетов и зомби, которых тоже выбралось чуть ли не в два раза больше, чем ранее.

- Глазам не верю... - пробормотал Манауэ.

Нежить бесконечными эшелонами выходила из подземных глубин. Недавно оконченная битва казалась детской игрой по сравнению с новой угрозой. Если бы орки и эльфы, окрыленные победой, не ушли под защиту стен, армия защитников понесла бы огромные потери.

Момент триумфа после многочасового сражения любому вскружит голову, и мало кто из полководцев способен в такой ситуации правильно оценить обстановку.

'Виид - один из них', - думал Манауэ.

Сам же Виид даже не удивился.

'От подобного задания нельзя было ожидать ничего другого!'

Что бы он ни делал, как бы ни старался, каждая победа доставалась ему потом и кровью.

Виид давно смирился с профессией Лунного скульптора, но только не с жизнью, которая раз за разом подкидывала всевозможные испытания. Ему, не обладающему большим талантом, всегда приходилось делать ставку на усердие.

А ведь Виид всего лишь хотел заработать деньжат, например, ваяя величественные статуи, как какой-нибудь скульптор! Но даже создание Грандиозной работы - статуи красавицы Союн - стало причиной того, что он вынужден избегать встреч с девушкой.

Жизнь Виида переполняли трудности, ничто никогда не давалось легко и просто - поэтому он с самого начала не поверил в легкую победу и велел войскам на всякий случай вернуться в крепость.

- Орки, стройсь!

- Чвиик! Есть!

Благодаря эффекту Рева льва толпы орков быстро подчинились приказу и заняли оборонительные позиции. Они высыпали стройными рядами на стены крепости, да и за стенами виднелись огромные толпы.

Нежить надвигалась:

- Умрите!

- Ки-ие-е-ехо-о-о! - вопили Баньши, воздействуя на строй защитников.

Со всех сторон послышалось нытье темных эльфов:

- Не, не пойду.

- Мы слишком слабы!

- Лучше перейти на их сторону. Давайте сдадимся.

Орки начали опускать мечи.

Тогда Виид скомандовал священникам:

- Приступайте петь!

- Слушаемся.

Одновременно 50 священников ордена Фреи запели гимн, помогающий воинам справиться с отчаянием и неразберихой:

- О-о-о! Великолепная богиня Фрея! Твои прекрасные руки, возложенные на мою голову, служат источником бесконечной благодати. Моя богиня, с каждым взглядом на закат я вспоминаю твое пресветлое лицо. Моя любовь навечно принадлежит лишь тебе.

Во время выполнения последних заданий священники немного повысили свои характеристики. Их уровни почти не изменились, но благодаря развитию навыков они научились петь хвалебные гимны, по форме почти не отличающиеся от романтических баллад, которые мужчины поют своим возлюбленным.

Пение сразу же возымело действие: орки с эльфами быстро опомнились и начали оказывать сопротивление обновленным оружием.

Изгнанники из деревень оказались очень полезными: кузнецы ковали серебряные наконечники для стрел и наносили серебряное покрытие на мечи, а охотники заготовили множество ловушек в лесу. Перед первой из 8 возведенных стен был вырыт большой ров, что позволило занять стратегически выгодную позицию.

Вампиры и прочая нежить, подпираемые задними рядами, несли большие потери на подходах к крепости.

- Ки-и-ие-е-ехо-о-о!

Однако баньши, привидения, призраки и еще некоторые виды монстров свободно проходили сквозь стены. Одни из них летали над войском защитников и разбрызгивали кислоту, а некоторые даже вселялись в тела орков.

Эта битва не шла ни в какое сравнение с предыдущей.

Манауэ, как и в прошлый раз, отойдя в сторону, наблюдал за Виидом, стоящим на одной из скал. Тот выбрал лучшее место для управления боем - удобную площадку, с которой отлично просматривались все окрестности.

Презрев опасность, Виид сохранял полное спокойствие.

'Да, ничто не может помешать ему в достижении цели', - еще раз восхитился Манауэ и решил, что будет неустанно следовать за другом.

Виид продолжал хладнокровно управлять сражением, несмотря на угрозу разрушения стен крепости, несмотря на значительные потери среди орков и эльфов. Он старался мыслить рационально:

'Пока я жив, я должен беспокоиться о тех, кто еще в строю'.

Виид искренне скорбел, наблюдая смерть своих воинов. Однако гораздо больше он сожалел о потере трофеев нежити. Вид исчезающих в огне или кислоте предметов стоимостью в десятки долларов ранил его в самое сердце.

Но чувства не мешали Вииду отдавать приказы:

- Сосредоточить силы на правом фланге! Мастера, чините и укрепляйте стену! Орки, атакуйте вампиров и мумий. Эльфы, направьте заклинания на привидений.

После окончания действия Рева льва приказы Виида не всегда выполнялись. Орки начали сражаться, как им вздумается.

Их силы были рассредоточены по отрядам, каждый из которых действовал самостоятельно. Из-за этого команды передавались долго или вообще не передавались.

Однако Виид решил пока не повторять требующий много маны Рев: недоверие к самостоятельным действиям солдат может стать причиной недовольства. Да и управлять огромной армией, одновременно учитывая каждую мелочь, очень сложно.

Битва затягивалась. Бойцы теряли много сил, для их восстановления Виид непрерывно готовил мясной бульон и травяную похлебку, а также лечил раненых. И неустанно руководил:

- Орки, не обращайте внимания на духов! Эльфы, заклинания! Атакуйте призраков заклинаниями! Чвик!

Воины с трудом справлялись с привидениями, несмотря на покрытые серебром мечи.

- Огненное копье!

- Вспышка!

- Сила стихии!

Привидения и баньши, прошедшие сквозь стены крепости, подверглись мощной магической атаке. Сильнейшие из эльфов применяли все виды стихийной магии, буквально испаряющие противника.

Вампиры и мумии продолжали наступление, но орки с высоты десятиметровых стен успешно отбивались, вовсю орудуя глефами и отчаянно ругаясь:

- Ха, ну давайте, идите сюда!

- Мерзкие ублюдки! Давайте!

- Ха, вы смердите, грязные мертвецы!

- Ха-ха-ха, куда вам тягаться силами с нами!

Недолгое общение с эльфами превратило орков в эстетов.

Однако подобные ругательства не оказывали на нежить никакого воздействия.

Внезапно на одного из орков набросился новый противник - один из рядом стоящих сородичей!

- Ой, что ты творишь?! Чвик!

- Давай умрем вместе! Пойдем дорогой смерти, это путь к вечной жизни! - ответило привидение, завладевшие телом орка.

Зрачки одержимого побелели, а тело стало источать слабый удушливый дым.

Увидев множество своих друзей в таком состоянии, орки пришли в замешательство. Теперь приходилось сражаться не только с вампирами и мумиями, но и со своими же соратниками!

Воины начали сдавать позиции. Враги повалили через стену.

Виид, хладнокровно оценив обстановку, отдал приказ:

- Орки, атакуйте одержимых! У них нет оружия!

Захваченные призраками действительно побросали мечи: серебряное покрытие жгло им руки.

Следуя приказу, орки набросились на одержимых сородичей. Темные эльфы также направили магию на захвативших тела орков призраков, успешно уничтожая их огненными и ледяными атаками. Это выглядело как битва всех со всеми!

- Виид, как всегда, великолепен, - тихо шептал сам себе Манауэ.

Не каждый способен своевременно просчитать обстановку и выбрать успешную стратегию. Виид же мог заниматься несколькими делами одновременно и эффективно управлять битвой.

Он быстро оценивал ситуацию на поле боя и принимал верные решения.

Манауэ был очарован даром Виида.

Но он заблуждался.

Гениальность Виида проистекала не из таланта, как считал торговец. Умение вести бой сформировалось в результате бесчисленных схваток на грани между жизнью и смертью. В этих сражениях Виид узнал все о монстрах и нежити, что и позволило управлять битвой так эффективно. Благодаря опыту для оценки ситуации ему хватало одного взгляда. И если увиденное не нравилось, он страшно ругался:

- Безмозглые орки! Ползают, как черепахи! Чвик! Шевелитесь быстрее! Чви-чвик! Ваши собратья умирают! Вы что, уснули? Просыпайтесь! Чвик-чвик! А вы, темные эльфы! Тоже спите на ходу? Уже устали? Да вы не лучше орков! Слабаки! Чвит-

чвит! Хотите отсидеться за спинами?! Чвик!!

Вот так бранью Виид управлял своей армией.

Внезапно один из отрядов нежити прорвал оборону. Атакующие радостно устремились в образовавшуюся брешь, за стену крепости.

Однако монстры рано радовались победе. Они попались в очередную ловушку. Отступление было запланированным. Спустя секунду справа, слева и сверху на них навалились орки:

- Чвит-чвит! Уничтожим врага!

- Чви-ит! Всех передавим!

Орки сыпались со всех сторон. За пару мгновений нежить буквально изрубили на части.

Глаза Виида загорелись.

- Орки, вернуться на позиции! Правый фланг, всем рассредоточиться и отходить!

Далеко вырвавшиеся вперед и рвущие на своем пути нежить орки, хоть и с недоумением, но все же последовали приказу, тем более что он был отдан после использования Рева льва. А замершая на миг нежить зашипела и кинулось единым строем за быстро отступающими воинами лишь для того, чтобы, увлекшись преследованием, получить неожиданный и сокрушительный удар в фланг от основных сил защитников.

Манауэ наблюдал за всеми этими хитростями, все больше проникаясь уважением к другу:

'Я бы поддержал так удачно закрепившихся впереди орков, но у Виида свое виденье боя! Он гений!'

Планировать бой не так уж сложно, но уметь вовремя изменить стратегию или отказаться от запланированных действий - намного труднее. Лишь истинное благородство или дьявольская хитрость позволяют пренебречь верным шансом легкой победы.

'Ай да Виид!'

- Фух, пронесло! - выдохнул невольный 'гений', наблюдая за возвращающимися, на позиции близ крепости, орками.

Буквально прямо перед сражением он обнаружил поле с целебными травами, где росло много желтых цветов.

Все знали, что красные цветы увеличивают силу, а синие - восстанавливают ману. Большинство трав подчинялось этому правилу, но в игре существовало и множество растений черной, белой, фиолетовой, желтой и других расцветок. Черные травы применяли в черной магии, белые - в качестве лекарственных компонентов белой, а из фиолетовых готовили яды.

Желтые цветы поначалу не пользовались популярностью на Версальском материке. Росли они повсюду, а эффект от их употребления не особенно ощущался.

Как-то раз несколько игроков, сберегших растения на всякий случай, съели их при низком уровне здоровья, от чего через пару минут умерли. Конечно же, имея целые сутки свободного времени, они пошли жаловаться всем на форум, после чего цветы какое-то время стали считаться одними из самых бесполезных растений.

Но однажды в одной из программ о Королевской дороге рассказали, что желтые цвет повышает выносливость и потенцию!

После этой передачи все бросились собирать ранее не оцененные растения. Их выдирали из земли прямо с корнями. Цена в скором времени взлетела до небес! Очень быстро желтые цветы на Версальском континенте практически исчезли. Найти их теперь было очень сложно, но здесь они росли в огромном количестве.

Если бы он позволил вырвавшимся вперед оркам и дальше теснить во все стороны нежить, поле с травами могли попросту затоптать. Чтобы сохранить цветы, Виид приказал войскам отступить. При этом он страшно ругался, сожалея об упущенной возможности быстро завершить сражение!

Благодаря оркам и эльфам сражение проходило удачно, но Виид не унимался.

'Почему ж мне так не везет? Ничто не дается легко!'

* * *

Группа Пэйла ловила рыбу на подземном Озере душ.

'Чертовы рыбы...'

Они всплывали, чтобы посмотреть на чужаков прогнившими глазницами, и сразу же уплывали. Правда, недалеко: следом летел крючок Зефи, а за ним - стрелы Пэйла.

Пэйл, Сурка, Ирен, Ромуна, Хварён, Зефи и Мейрон - эти семеро игроков составили отличную команду и наслаждались совместной охотой. За последнее время им удалось достичь 270-280 уровней.

А сейчас они сохраняли молчание, полностью сосредоточившись на отдыхе после недавнего крупного сражения. Только появление редких рыб заставляло их оживляться.

- Ох, можно было бы поменять профессию на некроманта, - с сожалением сказала Ромуна.

Ей нравились некроманты. Ромуна хорошо овладела заклинаниями огня и другими навыками волшебника, но ей эта профессия не совсем подходила. Хоть и полезные в сражении,

умения потребляли слишком много маны, и после недолгой атаки требовалось длительное время для восстановления сил.

Ромуна тяжело вздохнула.

Мейрон, ведущая телевизионной программы о Королевской дороге, последнее время была сильно занята на работе и не могла играть, и Ромуне не с кем было поговорить.

- Скучно, - проворчала она. - Когда придет Виид? Надоела эта рыбалка. Хотя только здесь можно заработать так много очков.

- И правда. Не пора ли Вииду вернуться?

Хварён тоже насторожилась.

До них дошли слухи, что он выполняет задание в Землях отчаяния. От Манауэ они также слышали, что задание успешно завершено, однако Виид пока еще не показывался в королевстве Розенхайм.

- Без него совсем тоскливо.

Виид всегда притягивал захватывающие приключения: им довелось помогать при строительстве пирамиды и охотиться в неизведанных землях. Хоть это и было тяжело, невероятно тяжело и порой страшно, но ничто не могло сравниться с удовлетворением от завершения работы.

И не только работы. Ведь находясь рядом с Виидом, друзья могли наслаждаться результатами его кулинарного мастерства.

- Странно, что от Манауэ тоже давно нет вестей, - обеспокоенно произнес Пэйл. - Свяжусь-ка я с ним сейчас по 'шепоту'.

Окружающие выжидающе собрались вокруг него.

- Это Пэйл. Как там твои дела? - спросил он.

Однако ответ от Манауэ пришел только спустя пару минут.

- Да? Слушаю. Что Вы говорили?

- Мм... Это Пэйл. Как дела у тебя?

- Дела... У меня все прекрасно.

И тут Пэйл растерялся. Обычно говорливый и приветливый Манауэ был как никогда краток.

- Тебе сейчас удобно говорить?

- Да, удобно.

Под вопросительными взглядами друзей, замерших в ожидании, Пэйл пожал плечами и продолжил:

- Ты где сейчас? Торгуешь? Может, если ты заскучал, мы завалимся к тебе и где-нибудь вместе поохотимся?

- Нет. Я не торгую. Я... А-а-а-а! - раздался душераздирающий крик торговца!

Манауэ вышел на связь лишь через некоторое время.

- Извини. Только что призраки захватили под контроль

группу орков. Это было просто ужасно!

- Что?! Призраки?

- Вау! Это просто невероятное сражение!

Пэйл совсем запутался. Связь с Манауэ была очень слабой, из-за чего слов практически не разобрать.

- Призраки? Сражение? Ты о чем?

- Я сейчас с Виидом.

- С Виидом? Когда вы успели встретиться?

- Несколько дней назад. Я думал, это обычный заказ товара. У-у-у-у-у! Прости. Одна из стен крепости пала под натиском одержимых призраками орков. Как я говорил ранее, это просто ужасно... В общем, тут сейчас идет битва под предводительством Виида.

- Битва?

- Да. Битва в горах Юрокина.

- Что? Где вообще находятся эти горы Юрокина?

- В Землях отчаяния. Я как раз сейчас тут и нахожусь. Наблюдаю сражение.

- Сражение с орками? Они-то откуда там взялись?

- Да, орки! О-Р-К-И! Те, что были в ролике в Зале славы! Тот игрок из видео - это Виид!

- ЧТО?!

От удивления Пэйл упал на землю.

Когда Виид уезжал в Земли отчаяния, они знали, что он выполняет сложное задание примерно уровня В. Поэтому и не расспрашивали о подробностях. Если бы нужна была помощь, Виид бы их сам пригласил.

Но они никак не могли предположить, что задание будет связано с некромантами и сражением с армией мертвецов!

Пэйл быстро поведал друзьям обо всем, что удалось узнать из разговора с Манауэ.

- Что?

- Виид - орк?!

- Он же скульптор. Как вообще можно было получить такое задание?

Хоть все они и были близкими друзьями Виида, но из-за охоты на Озере душ о последних событиях, произошедших с Виидом, совершенно ничего не знали.

- Уточни, где проходит сражение, - обратилась Сурка к Пэйлу.

- Да! И узнай, как они? Получилось поладить с орками и темными эльфами? Орки - одни из самых сильных и упертых монстров в игре, - добавила уже Хварён.

Ну, и конечно, где две подруги, там и третья - Ромуна.

- Получается... Что все же можно будет поменять профессию на некроманта?!

Данная возможность была очень важна для магов, и Ромуна как никогда взволновалась.

И тут заговорили все. Пэйл пару секунд пытался вычленить что-то ценное из окружающего гама, потом махнул рукой и связался с Манауэ.

- Как продвигается битва с армией нежити?

- Не так давно мы разбили зомби и скелетов, теперь подходит к концу сражение с призраками и духами. Битва уже длится 10 часов. Это великое сражение! Не ожидал, что оно будет настолько масштабным. Оно просто невероятно! Я не жалею, что удалось приехать и увидеть все это.

- Битва уже заканчивается?

- Да. Все идет к тому, что армия Виида скоро победит. Но, честно говоря, не берусь что-либо утверждать. Виид не выглядит довольным.

- Почему?

- Даже не знаю. Похоже, он чем-то озабочен... В любом случае, все идет к тому, что в ближайшие несколько часов призраки будут побеждены.

Наслушавшись восхищенных слов Манауэ, Пэйлу тоже захотелось посмотреть на сражение.

Ромуна, видя его загоревшиеся глаза, и сама чуть ли не пританцовывала на месте.

- Пэйл, поедем все вместе!

- Все?

- Да, купим лошадей и поскачем!

Все понимали, что даже если захватить заводных лошадей и непрерывно передвигаться галопом, добраться до места сражения получится только через несколько дней. Но несмотря на это, друзья были единодушны в своем решении.

- Едем все вместе!

- Скорее бы увидеть орков...

- Давайте. Быстро собираемся, и в путь.

* * *

- Йа-а-а-а, а-а-а-а!

Под душераздирающие вопли последних баньши армия нежити была, наконец, повержена.

Из восьми крепостных стен три были полностью разрушены.

В бою погибло более 230 тысяч орков. А из-за того, что приходилось сражаться с орками, в которых вселились призраки, бой затянулся на долгие часы.

Все это время Виид старался сохранить силы своего войска. Под его руководством эльфы и орки, сражающиеся на переднем крае, отступали назад, чтобы подкрепиться и восстановить здоровье с маной. Поэтому, несмотря на то, что бой продолжался долгое время, воины по-прежнему были полны сил.

Возможно, какой-то другой полководец планировал сражение, в первую очередь исходя из соотношения сил. Но только не Виид. Он прошел огонь, воду и медные трубы и знал на собственном опыте, как важно сохранить хорошее физическое состояние, оттого и старался изо всех сил облегчить каждому бойцу последствия битвы.

Виид стоял на все той же скале и внимательно всматривался во мрак пещеры, из которой вышла армия нежити.

'Это еще не конец. Задание не может быть настолько простым'.

Если бы боем руководил другой игрок, возможно, он бы потерял значительное число орков еще в первой части сражения. И тогда исход битвы был бы неясен, так как умершие орки могли воскреснуть, и нежить получила бы поддержку.

Если бы не было дополнительных стен, то темные эльфы не смогли бы так эффективно использовать серебряные стрелы и стихийные заклинания. А мумии и вампиры бы просто проломили пусть и крепкую, но одиночную стену крепости. Не говоря уже о духах, вселявшихся в тела орков.

И, осознавая все это, Виид не мог успокоиться.

'Не может награда достаться так легко. Ну просто не может'.

Виид не мог поверить, что удача, которая все это время обходила его стороной, вдруг смилостивится и позволит наконец-то хоть что-то получить без чудовищного напряжения.

Так ничего и не дождавшись, Виид глубоко вдохнул и...

- Эй, мертвецы! Покажитесь! Чвик! Вас ждет настоящий ад! Мы, смертные, повергнем вас в настоящий омут кошмара и отчаяния. Р-р-р-р-р!

Вы использовали Рев льва!

Боевой дух у всех дружественных отрядов, находящихся поблизости, повысился на 200%.

Все беспорядки прекращены.

В течение 5 минут лидерство увеличено на 220%.

Это был оглушительный крик!

Виид, стоя на скале, откуда открывался прекрасный обзор всего поля боя, раскинул руки и кричал во все горло. Его голос разнесся по всем скалам и, отразившись многократным эхом, вспугнул всех птиц на много километров вокруг.

- Р-Р-Р-Р-Р-Р!

- ЫР-Р-РЫ! ЧА-ЧА-ЧА!

Орки в знак поддержки зарычали и застучали мечами по щитам. Тысячи, сотни тысяч глоток присоединились к крику лидера, и возглас достиг невероятных масштабов.

Темные эльфы тоже запели на свой лад. А солдаты королевства Розенхайм просто яростно размахивали мечами.

И в этот самый момент...

Из пышущей дымом пещеры стали выходить монстры.

Огромные Древние скелеты-рыцари! Ужасные Гигантские чудовища ущелья Юрокина!

Каждый рыцарь был облачен в тяжелые доспехи и держал в руках опасно сверкающий двуручный меч. Это были великие воины королевств, забравшиеся в глубь гор и после смерти перешедшие на сторону нежити.

Гигантские чудовища - самые опасные существа Земель отчаяния, наводящие до своей смерти страх на любого обитающего тут монстра. Виду ранее доводилось победить одно такое чудовище, и для этого потребовался отряд из 100 орков. Но тогда чудовища были смертными, сейчас же победить их стало еще сложнее.

Итого 10 тысяч рыцарей и 5 тысяч чудовищ предстали перед замершей армией защитников!

Но и это еще не все.

Следом появились ведьмы на огромных носорогах. Ведьмы Шерпа были одной из главных сил Бэрекена при захвате и уничтожении королевств. Ведьмы владели черной магией, благодаря которой могли воскрешать мертвых и накладывать чудовищные проклятья на противников мертвецов.

И было их 3 тысячи душ!

Возглас Виида оказался пророческим.

Не успела армия врага показаться, как тут же ринулась в атаку.

Земля содрогнулась от поступи огромнейших монстров. Деревья ломались, словно спички, под их ногами. А от шипения и криков кровь стыла в телах защитников.

Элитное войско мертвецов приближалось!

Глава 3. Богатое королевство

Армия мертвецов потрясала своим могуществом.

Каждый монстр был воплощением мощи, а вместе они представляли невероятную силу, которая быстро и неотвратимо приближалась к позициям защитников.

Орки и темные эльфы, видя такую картину, растерялись и побледнели. Из дрожащих рук повываливалось оружие, многие кинулись наутек.

- А-а-а! - ужаснулся Манауэ.

Он не ожидал, что армия нежити окажется настолько мощной!

- Охо-хо!

- Вы все мертвецы! Добро пожаловать в нашу армию! Хи-хи-хи! - раздался противный смех ведьм Шерпа.

Древние воины и Гигантские чудовища, словно огромный таран, продолжали свое наступление. Их не останавливали даже глубокие, вырытые орками и жителями поселений траншеи. Чудовища просто забирались внутрь и, словно мост, подставляли свои спины идущим позади воинам.

Ситуация становилась крайне опасной!

Манауэ посмотрел на Виида и все же нашел в себе силы успокоиться.

От друга исходили бесшабашная энергия и какая-то странная уверенность. Откуда было знать бедному торговцу, что до этого Виид сражался вполсилы и на самом деле уже порядком заскучал. Но теперь он был вновь бодр и неустанно раздавал приказы направо и налево. Наконец-то наступило время настоящей битвы, и ему не терпелось вступить в схватку.

Как известно, чем сильнее противник, тем интересней сражение.

Чудовищ было меньше, чем зомби и привидений, однако по силе они многократно превосходили прошлые волны противников.

Виид резко поднял руку.

- Приготовиться к атаке! Темные эльфы, натянуть луки!

Практически 50 тысяч эльфов, стоящих на самой вершине горы, в едином порыве вскинули луки, выцеливая уязвимые места противников.

- Пли!

Тысячи покрытых серебром стрел взметнулись в небо, чтобы через несколько мгновений смертоносным градом обрушиться на приближающуюся нежить.

- О-опасность! Нехорошее предчувствие...

- В укрытие!

Защищаясь, Древние воины-скелеты подняли над головами ржавые щиты.

Однако это больше походило на жест отчаяния, чем на реальную защиту. Снаряжение мертвецов покоилось вместе с ними в земле более 100 лет и теперь было готово развалиться от малейшего прикосновения. Но все же, несмотря на это, воины прятались, а те, у кого не было никакой защиты, закрывались от приближающихся стрел поднятыми руками.

- А! Оа! А-а!

По полю разнеслись стоны пораженных стрелами монстров. Но был там один воин, что лишь скалился своим сверкающим черепом.

- Хи-хи-хи!

Он был просто огромным! Между его ребрами зияли большие зазоры, сквозь которые и пролетали все стрелы, не нанося никакого вреда.

- Хи-хи-хи! - вовсю веселился огромный монстр-скелет.

- Приготовиться к новой атаке, - все так же спокойно командовал Виид. - Пли!

И снова тысячи стрел взметнулись ввысь, чтобы через мгновение найти свою цель и оборвать тленное существование нежити.

- А-а-а!

Всюду раздавался вой погибающей нежити. Первые ряды Древних воинов были утыканы стрелами, словно ежи. Серебряные наконечники не только ломали крепкие кости, но и не позволяли нежити восстановиться.

- Пли! Пли! Пли!

Стрелы летели беспрерывно.

Десятки, сотни тысяч серебряных росчерков косили один ряд нежити за другим.

- Он, как всегда, бесподобен! - в очередной раз восхитился Манауэ своим другом.

А вот у Виида, наоборот, сердце обливалось кровью.

'Столько денег улетает...'

Каждый звук, каждую команду 'пли' он выкрикивал с невероятным усилием. Виид практически чувствовал, как с каждым залпом его кошелек становится все легче и легче.

Однако это были не пустые траты. Стрелы нанесли

огромный урон, значительно сократив число чудовищ и Древних воинов.

Правда, нежить это совершенно не остановило. Под руководством не пострадавших ведьм Шерпа она все так же продолжала свое наступление.

- Пора! Водяная атака!

Это было третье секретное оружие, подготовленное Виидом.

Первое - серебряные мечи, второе - два миллиона серебряных стрел, и третье - оживленные скульптуры.

- Ка-агр-р-рк!

Раздался громкий, пробирающий до костей рев, и из-за горы показались летящие драконы с сидящими на них воинами королевства Розенхайм, каждый из которых с трудом удерживал в руках по огромному бурдюку с водой.

- На-а-а-а!

С неба полился дождь из святой воды, которую Виид смог заготовить в чудовищным количествах благодаря одолженной чаше Элены.

* * *

Союн вышла из ущелья Юноф и добралась до близлежащей деревни.

- ....

Однако та была абсолютно пустынна: все люди ушли на войну, о чем, конечно же, она не знала. Передохнув день в одном из домов и так никого не дождавшись, она побрела дальше, куда глаза глядят.

Равнины сменялись дремучими лесами, а те - небольшими горами и снова полями. Союн все шла и шла, и в итоге вышла к горному хребту Юрокина.

Ей было все равно, куда идти, главное, чтобы побольше сражений. И хоть на равнинах обитало много монстров, встретить их там - не самая простая задача. Поэтому Союн забралась поглубже в горы Юрокина и в итоге вышла на площадку, с которой открывался прекрасный вид на идущее сражение орков и воинов-скелетов. Но особенно ее заинтересовали сидящие верхом на носорогах ведьмы, которые что-то колдовали.

'Они выглядят сильными'.

Союн жаждала сражений, но монстров впереди собралось невероятно много. Так много, что у подножия горы царил полный хаос, и было сложно разобрать, кто же с кем сражается.

По небу летали драконы с щедро разбрызгивающими воду седоками, нежить кричала от боли, орки орали в приступе ярости.

'Мне здесь не нравится'.

Союн не любила шум, потому, закрыв уши руками, поспешила скрыться в поисках более спокойного места где-нибудь в глубине гор.

* * *

- Шу-у-у!

- У-кя-кя!

- Чиит!

Святая вода действовала на нежить невероятно эффективно! Поначалу обжигая тела, в больших количествах она порождала синее пламя, после которого не оставалось даже щепотки пепла.

А если брать во внимание еще и серебряные стрелы, то армия противника, даже не успев завязнуть в сражении, несла невероятно большие потери.

- Арктический холод, что до костей морозит. Приди!

- Бушующий ветер, что дыхание сводит. Приди!

- Вечный огонь, что в земле бушует. Приди!

Часть темных эльфов, не участвующих в сражении напрямую, заколдовывала оружие орков, делая его прочнее и наделяя стихийными эффектами.

Некроманты, включая Барабола, также поддерживали войска своими заклинаниями.

- Кровь, закипи! Убери благоразумие, придай безумие. Жажда крови!

- Чи-и-и-вивиик!

Орки, попавшие под действие заклинания, пришли в неистовство. Их глаза налились кровью, а тело горело непередаваемым жаром. Благодаря магии некромантов они ненадолго обрели невероятную силу.

- Чи-и-и-вивиик!

Штурмующие стену воины и чудовища подверглись неожиданной атаке сотен бешеных орков, в порыве ярости спрыгивающих вниз и буквально разрывающих всех, кто попадался им под руку.

На поле боя воцарился хаос.

Святая вода если не уничтожала, то существенно ослабляла нежить, так что Виид бросил практически все силы в одну яростную атаку. Орки с зачарованным оружием, маги со

стихийными заклинаниями и священники Фреи с разрушительными молитвами - все в едином порыве крушили нежить!

И тут!

Гигантские носороги вышли в авангард и просто растоптали первых попавшихся на пути орков. Они были такими огромными, что от каждого их шага случалось маленькое землетрясение.

Часть орков, в отчаянии делая невероятные кульбиты, кое-как проскользнула под ногами монстров и оказалась отрезанной от основных сил, представ один на один с нежитью.

- Не дайте им пройти! - послышалась сверху команда.

Вот только защищающие стены воины побледнели. Гигантские 15 метровые носороги без каких-либо препятствий бежали по направлению к крепости! Таким монстрам пробить брешь в стене не составит никакого труда, и тогда положение защитников резко ухудшится.

- Приготовиться!.. Цельсь!.. Пли!

Тысячи серебряных стрел вновь взмыли вверх из луков темных эльфов, вот только в этот раз большинство из них пролетело мимо, бессмысленно вонзившись в землю. Сидящие на спинах носорогов ведьмы Шерпа беспрерывно шептали защитные заклинания.

Конечно же, Виид все это видел.

Грамотно выверенный план битвы в один миг рухнул. И, что хуже всего, орки, видя гибель сотен своих товарищей, растеряли боевой дух.

- Эльфы, используйте магию призыва! Зовите деревья!

Темные, лишь услышав начало фразы, сразу же начали колдовать.

- Придите!

- Деревья! Мы взываем к вашей помощи!

Растущие вокруг деревья отозвались. Они, стряхнув землю со своих длинных корней, начали сражаться с бегущими носорогами и давить целые группы Древних воинов. Магия призыва также оживила длинные лианы, которые обхватывали ноги больших монстров, не давая им сдвинуться с места.

Носороги, рыча, изо всех сил пытались выпутаться из связавших их лиан. Темные эльфы творили все новые и новые заклинания, направленные на борьбу с ведьмами Шерпа и их животными. В то же время Древние воины вели кровавую битву с орками. Каждый взмах проржавевшего меча уносил жизнь одного, но ему на смену спешили двое или даже трое разъяренных собратьев.

Окрестности крепости превратились в одно огромное

сражение всех со всеми.

В этот момент вперед вышли охотники.

- Пора и нам поработать.

- Мы расправимся с носорогами.

Жители деревень, закаленные Землями отчаяния.

Всю жизнь они сражались с самыми разными монстрами, каждый раз рискуя своей головой. И если кузнецы еще до начала битвы внесли свой вклад, создавая серебряные стрелы и нанося покрытие на мечи, то охотники ждали своего часа.

Виид с радостью встретил этих бравых воинов.

- Идите! Сразитесь с ведьмами! Защитите свои деревни от армии нежити!

- Есть!

Обнажив свое оружие, охотники кинулись в бой. Они разделились на небольшие отряды по 3-4 человека и, взобравшись на деревья, сверху спрыгивали на спины носорогов. Часть отважных охотников схлестнулась с ведьмами Шерпа!

Другие, используя огромные арканы, окончательно связывали или ослепляли огромных носорогов.

Люди, темные эльфы, орки и некроманты!

На борьбу с армией нежити были брошены все силы!

Благодаря неожиданной атаке серебряными стрелами и святой водой силы врага понесли большие потери. Однако теперь, увязнув в сражении, они убивали простых воинов в огромных количествах.

Пока орки не на жизнь, а на смерть держали позиции, темные эльфы могли беспрепятственно продолжать свои разрушительные атаки. Только носороги вырывались из общего боя по направлению к стенам, как тут же сотни серебряных стрел валили их замертво.

Ведьмы, не выделявшиеся большим здоровьем, гибли сразу же за своими питомцами от рук воинов или под весом задавившего их носорога.

Вот только оставшиеся в живых не сидели сложа руки. Каждый раз, когда появлялся новый погибший, эти ведьмы начинали колдовать.

- Давай! Начни новую жизнь! Во имя смерти, приди в наши ряды! Восстань!

Большое количество умерших орков тут же превратилось в опасную нежить.

- Атакуйте! Не обращайте внимание на обращенных! В первую очередь - ведьмы и остальная армия нежити! - последовал новый приказ от Виида.

Такой поворот в битве его абсолютно не обрадовал. Если

сейчас сосредоточиться только на борьбе с обращенными орками, то битва может затянуться на неопределенное время. Да и к тому же чем больше будет умирать орков, тем сильнее пополнятся ряды армии нежити. Поэтому все нужно было решать прямо сейчас, пока враг ослаблен, и завязшие в сражении ведьмы не могут действовать в полную силу.

- Призываю Рыцаря смерти! Призываю Лорда-вампира!

Ван Хок и Лорд Торидо - два джокера из рукава Виида.

Они всегда были готовы вступить в бой на стороне своего господина. Правда, Торидо, в отличие от рыцаря, имел одну слабость, которая в то же время была его преимуществом. Каждый призыв требовал от него траты огромного количества сил, восстановить которые он мог, только напившись свежей крови.

- Мы к Вашим услугам, господин.

- Там ваши враги! Уничтожьте их!

Рыцарь смерти вытащил свой клинок и направился в сторону бушующих чудовищ. Верный вассал, подвергшийся сотням смертей, теперь беспрекословно слушался приказов господина.

- Меня не интересуют битвы, в которых не проливается кровь. Но все же ведьмам не место в мире рядом со мною! - взмахнув черным плащом, произнес Торидо.

С давних времен вампиры недолюбливали ведьм, и последнее сражение под знаменем Бэрекена, где они сражались за право возглавить армию нежити, любви совсем не прибавило.

- Дети! Придите ко мне! Мы идем в бой!

Дождавшись, когда за его спиной собрался отряд из сотни новообращенных вампиров, скрывавшихся в коридорах крепости, Торидо кинулся в бой.

Не так давно его армия состояла из тысячи сильнейших, а теперь на его зов собралась едва ли одна десятая прошлых сил. Ну и пусть. Лорда это совершенно не расстраивало. Да, их всего сотня. Да, они слабы и имеют всего лишь 120 уровень, но сила и выносливость всегда при них, а уровень можно быстро набрать.

Последним отряд и занялся. Под руководством своего господина вампиры бросались на самых больших и сильных монстров в армии нежити.

- Туман!

- Рука смерти!

И хотя вампиры были ниже уровнем, чем самые слабые орки, благодаря огромной выносливости и присущим только им способностям они уверенно вели бой. Когти и темная магия сотни 'птенцов' разрывали одну группу монстров за другой.

А во главе их стоял сам Лорд Торидо, одним взмахом руки

проделывающий целые бреши в рядах противника.

- Вихрь Клинков!

Сильные и острые, как лезвия, порывы ветра просто разрезали мелких монстров на части, а больших опрокидывали на бок. Чем тут же пользовались орки или темные эльфы, добивающие беззащитных врагов.

- Окаменей!

Нежить, встретившаяся в тот момент взглядом с вампиром, тут же обращалась в каменные статуи. Это была одна из самых эффективных и страшных способностей Торидо. Ведьмы, попавшие под действие заклинания, прекращали колдовать, а их подругам приходилось сосредоточиться на защите или освобождении окружающих от действия заклинания.

Как бы там ни было, войско нежити больше не увеличивалось, и орки с темными эльфами полностью сосредоточились на битве с основными силами противника. Тем более что часть из них, благодаря действиям вампиров, не могла оказать существенного сопротивления.

Со стороны казалось, все вновь наладилось, и нежить понемногу уступает, но глядя на хмурые брови Виида, можно было понять, что он с такими выводами не согласен.

'Все висит буквально на волоске'.

Перелом в сражении наступил только благодаря действиям новой силы - Лорда Торидо. Но как и любой игрок, вампир не мог вечно вести бой в том же духе, и несмотря на огромный запас жизни и маны, он скоро начнет уставать и из босса 400 уровня превратится в простого, пусть и сильного воина.

Виид окинул взглядом сражение, потом посмотрел на стоящих наверху эльфов, следом - на защитников, толпящихся в стенах крепости, и, наконец, остановился на старом друге.

- Эй, Манауэ!

- Да?

- Хочешь понаблюдать за боем с самого лучшего места?

- Конечно! Хотя... подожди...

Манауэ заподозрил что-то неладное. Зная Виида, он понимал, что тот никогда ничего не делает просто так, и тут есть какая-то для него выгода. Но все же предложение казалось слишком заманчивым.

'Ну что там может быть такого? Зато посмотрю на битву с самого лучшего места! Нет... Надо все равно уточнить'.

Манауэ сделал безразличное лицо и спросил:

- Мне придется за это заплатить?

Их доверительные отношения позволяли задавать такого рода вопросы без обид друг на друга. А зная Виида, Манауэ легко

предположил, что тот попросит оплату за оказанную услугу.

- Нет, это бесплатно.

- Бесплатно?

Как настоящий торговец, он обожал халяву, однако не поинтересоваться все же не мог.

- Хорошо, если так. Тогда в чем подвох?

- Это может быть опасно, возможно, придется рисковать жизнью.

Если армия нежити одержит победу, то так и так придется распрощаться с жизнью, а если воспользоваться предложением, хотя бы будет, что вспомнить. Поэтому Манауэ решил: он ничего не теряет.

- Я согласен! Где это место, с которого открывается лучший обзор на битву?

- Там, - последовал ответ Виида, указавшего на место рядом с Лордом Торидо.

- ТАМ?!

- Ты готов?

Не успел Манауэ хоть что-то ответить, как в тот же момент взлетел в воздух: пролетавший мимо Крылатый дракон подхватил его лапами.

- А-а-а-а!!!

Манауэ кричал от переполнявших его чувств. Прямо под ним шло сражение орков и нежити. Рядом пролетали серебряные стрелы и обжигающие заклинания, выпускаемые темными эльфами.

- А-а-а-а! Черт! Чуть не умер!

Одно из огненных заклинаний пролетело так близко, что жаром опалило волосы торговца.

- Вот это да!

Манауэ от удивления открыл рот. Виид не обманул и действительно позволил ему находиться в самом лучшем месте для обзора сражения. Да что там говорить, он находился так близко к битве, что чуть ли не сам участвовал.

- Яху-у-у! Это просто невероятно!

В тот момент он как никогда полюбил Виида. Несмотря на то, что дракон держал его вверх тормашками, наблюдать за боем и чувствовать опасность было невероятно захватывающе.

Крылатый Дракон кружил вокруг поля боя, и Манауэ мог наблюдать сражение с самых разных ракурсов. И тут его снова посетили сомнения. Зачем Виду заставлять дракона кружить в воздухе и показывать ему бой?

Не успел торговец всерьез задуматься, как тут же получил ответ на свой еще не заданный вопрос. Летящий дракон

неожиданно отпустил свою недолгую ношу!

- А-а-а-а-а! Спа-а-а-асите-е-е! Помогите-е-е!

Манауэ летел вниз, в самое сердце ожесточенного сражения, туда, где вампиры не на шутку схлестнулись с ведьмами Шерпа! Черные, высохшие лица ведьм с недоумением повернулись в направлении падающего торговца.

И от их взглядов тот заглох и пришел в ужас.

- Ой-ой-ой... Мамочка...

Ему уже было не так страшно упасть на землю, как попасть в лапы ведьм и умереть от проклятий или под ногами бушующих носорогов.

Но тут раздался оглушительный вопль Виида:

- Торидо! Лови Манауэ! Защищай его!

В тот же момент Лорд оттолкнулся от земли и на лету поймал неожиданно свалившегося на голову торговца. И хоть Манауэ весил немало, развевающийся плащ вампира помог замедлить и смягчить приземление.

- Ох!

Манауэ казалось, что все внутри него вывернуто наизнанку.

'Неужели я не умер?'

Проверив, все ли на месте, торговец оглянулся и увидел бледное лицо. Монстр, вампир, босс 400 уровня - Лорд Торидо стоял прямо перед ним!

Но не успел Манауэ вновь испугаться, как вампир повернулся и бросился сражаться с окружающими их Древними воинами и Чудовищами.

Вот так неожиданно для себя Манауэ оказался в эпицентре самого опасного в его жизни сражения.

- Ы-ы-ы-ы-ы-ы!

От страха его зубы выбивали дробь. Простой торговец! Он был окружен со всех сторон ужасными мертвецами. Манауэ всеми силами старался держаться поближе к вампиру, от действий которого ему чуть ли не на голову валились трупы Древних воинов и ведьм Шерпа.

И тут переборовшего страх торговца посетила новая мысль.

'Откуда лучше наблюдать, как не с самого места сражения?'

В тот же момент страх ушел, уступив место невероятной эйфории.

- Яху-у-у!

Что может быть лучше, чем находиться в такой битве? Да и что страшного в смерти? Ради такого момента даже умереть не жалко!

Не успел торговец как следует посмаковать новую мысль, как вновь послышался голос Виида:

- Не ешь его сразу! И постарайся не убить!

Сначала Манауэ не понял, о чем идет речь.

'О какой еде сейчас говорит Виид?'

Но мгновение спустя, почувствовав, как кто-то прокусил его шею и начал пить кровь, он все осознал! Он стал закуской, которая помогла восстановить здоровье и ману вампира! Вот она, истинная причина доброты Виида!

В это время некроманты вовсю противостояли ведьмам. Используя темную магию, они старались поднять трупы защитников раньше, чем до них смогут добраться мерзкие колдуньи.

Священники без перерыва шептали благословения, благодаря которым часть орков без отдыха таскала темным эльфам подобранные на поле боя стрелы. Воинственным оркам такая работа совершенно не нравилась, но противиться приказу Виида они не могли, поэтому старательно выполняли возложенные на них обязанности. Выполняли вплоть до этого момента.

К сожалению темных эльфов, как они ни пытались экономить, стрелы в конце концов закончились, и притаскивать стало нечего.

- Каричи, серебряных стрел больше нет! - поспешил тут же отчитаться командир отряда стрелков.

На что Виид, не задумываясь, ответил:

- Тогда стреляйте огненными! Чвиик!

- От огненных может начаться пожар!

- Не важно! Чвик!

- Будет выполнено!

Темные эльфы, в отличие от обычных, не отличались большой любовью к природе. Их уделом было сражение, а не забота об окружающей среде.

- Всем использовать огненные стрелы!

- Есть!

Отряд лучников без промедления выполнил приказ и выпустил новый град стрел по направлению к полю боя. Часть стрел попала в ряды нежити, а вот другая... Другая улетела в расположенные на склоне деревья и кусты.

Начался пожар!

Огонь сплошной стеной разгорался вокруг. Ему было все равно, живой ты или мертвый, хороший или плохой, он не спеша поглощал попавшихся в его 'руки' монстров.

Сильней всего полыхали заготовленные тут и там вязанки дров. Виид, заранее предполагая такое развитие событий, приказал вырубить поляны вокруг крепости, дабы защититься от

возможного пожара. И теперь лишенная выхода нежить устремилась туда. Огромное сражение сразу же разбилось на несколько крупных столкновений.

И тут последовала новая атака святой водой!

В отличие от прошлого раза, благодаря скоплению нежити на небольших участках, ее эффективность возросла многократно. Более того, под действием святой воды и заклинаний эльфов ожившая трава опутывала ноги Древних воинов, не позволяя им двигаться и оказывать сопротивление ожившим деревьям.

И хотя орки по-прежнему несли огромные потери, армия нежити стала распадаться. Ослабленные враги все в большем количестве стали падать на землю, чудовища и ведьмы Шерпа завязли в заклинаниях эльфов и вампиров.

Казалось, победа вот-вот достанется защитникам.

В этот момент из входа в подземелье показался облаченный в темную мантию монстр. Это был одинокий скелет с горящим во лбу красным камнем.

Это был Лич Шайяр.

- Пусть всю землю окутает тьма! Армия мертвецов, в атаку! Убить все живое!

Оглушительный рев Шайяра раздался над полем боя и придал новые силы рядам нежити.

С появлением Лича Виид не отводил от него глаз. Его взгляд безостановочно скользил по монстру вверх и вниз, оценивая ценность его одеяния.

Синие туфли с маленькими крылышками, плащ, испускающий черное сияние, и темная мантия, покрытая древними письменами! На пальцах несколько колец, на голове золотая корона с огромным сверкающим камнем, в одной руке волшебная книга, в другой - белоснежный посох!

Виид впервые видел такого нарядного мертвеца!

У него аж слюнки потекли при виде столь богатой добычи.

'Туфли Курдала, увеличивающие скорость передвижения, ловкость и умение танцевать. А вон то - волшебная мантия Бейна, наделяющая уникальными атакующими заклинаниями'.

Остальные предметы не удалось распознать. Но было ясно одно: все снаряжение, одетое на Шайяре, очень редкое и невероятно дорогое.

'Десятки! Там десятки тысяч долларов! Я обязан забрать если не все, то большую часть!'

Понятно, что это говорила в Виде жадность. Даже если в одиночку уничтожить такого монстра, гарантии получить все предметы, конечно же, не было.

Обычно какие-то вещи с монстра получали игроки,

выполняющие задание и, в случае большой удачи, окружающие, что им помогали.

Все так же не отводя взгляда от босса, Виид отдал новый приказ:

- Это наша последняя цель! Чвиик! Нападаем по всем фронтам! Последний рывок!

Услышав эти слова, орки единым строем оттеснили нежить за разрушенные стены и резко отхлынули назад.

- Раз-два, взяли!

- Толкаем! Раз-два, вместе!

Орки налегали на наспех возведенные укрепления изо всех сил. Это был специально задуманный Виидом план на случай, если не будет надежды остановить армию нежити или, как сейчас, чтобы использовать его в качестве последнего средства..

Стены поддались натиску воинов и накренились к подножию гор. Орки продолжали наседать, и в конце концов, не выдержав такого обращения, огромные булыжники, из которых были возведены стены, покатились вниз.

Первые камни, задавив отброшенные ряды нежити, лишь заполнили глубоко вырытый ров, но вот все остальные ринулись вниз с устрашающей скоростью.

Одна стена рушилась за другой! Камни катились вниз непрерывным потоком! Не успевшие отбежать орки катились вниз вместе с камнями.

Огромная лавина завалила ту немногочисленную нежить, что к этому моменту еще оказывала сопротивление.

- Все! В атаку на Шая!

Армия защитников ринулась на главного врага, грозившего погрузить всю землю во тьму и обратить каждое живое существо в мертвеца.

Темные эльфы обрушили всю свою магию на заваленную камнями нежить.

- Огненный шторм!

- Ледяной взрыв!

Заклятья буквально разрывали все трупы, не позволяя Шайяру их оживить. Это была очень разумная и нечестная тактика, направленная на то, чтобы оставить Лича одного против всей армии защитников.

- Ах, ты, жалкий трус! - разгневанно заорал Шай. - Выходи и сразись со мной один на один!

Но Виид не обращал внимания на его вопли. Он не считал себя идиотом, который пойдет драться с невероятной силы боссом в одиночку.

К тому же Шайяр сам вызвался драться против всех

оставшихся сил защитников, выйдя из подземелья последним.

Осознав, что на его крики никакой реакции не последует, Лич начал свою битву.

- Познайте настоящую тяжесть! Гравитация!

Под действием заклинания летящих с новой порцией святой воды драконов, как и многих воинов, буквально в одно мгновение расплющило ударом невероятной силы. Шесть тысяч орков, три тысячи эльфов и четыре дракона навсегда завершили свой бой.

Шайяр обладал огромной мощью, и от каждого следующего заклинания гибли сотни спешащих к нему воинов.

Наблюдая подобное, Виид приказал людям королевства Розенхайм вернуться назад, в крепость, а драконам, на создание которых он потратил уровни, - подняться как можно выше.

- Торидо, вперед! Эльфы, больше заклинаний! Да лейте уже воду!

Воины, наконец, добрались до Лича. Вот только для простых ударов маг был практически неуязвим: его здоровье восстанавливалось быстрее, чем ему наносили урон. Только благодаря святой воде и божественной силе священников защитникам все же удавалось по чуть-чуть снижать здоровье босса.

- Копье демона! - вдруг выкрикнул Шайяр новое заклинание, образовавшее над его головой огромный темный шар, который маг бросил вперёд, взмахом руки указав цель.

- Ох-охо-хо! - воскликнул Виид.

Заклинание пролетело совсем рядом с отрядом священников, на которых сейчас фактически и держалось сражение.

- Некроманты, орки, рыцари, все! Защищайте священников! Плевать, как, хоть телами своими прикрывайте!

Виид старался максимально эффективно раздавать приказы, вынуждая босса стоять на месте и подвергаться атаке святой водой и молитвам.

Как бы ни был силен Шайяр, силы стали постепенно покидать его. Он непрерывно произносил заклинания и становился с каждым разом все слабее.

Виид уже практически не сомневался в победе, но эта победа с каждой секундой давалось все дороже и дороже.

Наконец, спустя несколько минут, здоровье опустилось до минимальной отметки.

- Кх-х-х! Да как вы смеете! - раздался душераздирающий рев.

У Шайяра не осталось сил даже на простые заклинания. Его кости потрескались, одежда обтрепалась, но он все равно не мог умереть так просто.

- Торидо! Ван Хок! Вы забыли свою клятву Бэрекену?

- У нас теперь новый господин.

- Бэрекен ждет вас! Идемте со мною, вместе мы захватим всю землю!

Это был грязный ход, подвергший вассалов Виида огромному искушению.

- Я не могу пойти с тобой.

Рыцарь смерти нашел в себе силы отказаться от предложения, но вот Лорд Торидо засомневался.

- Неужели он примет меня после того, как я изменил ему?

- Бэрекен - это наша надежда! Он терпелив и великодушен!

- Ну, тогда...

- Верно! Следуй за мной! Борись за меня, и господин простит тебе все грехи!

Торидо прекратил атаковать Шая. И вот-вот был готов перейти на сторону врага!

Если Лорд-вампир 400-го уровня станет биться на стороне Лича, это положит начало новой битве! Орки и эльфы станут для него бесконечной пищей, благодаря которой можно пополнять здоровье и ману.

Поэтому сомнения Торидо были очень опасными.

- В атаку!

Виид приказал застывшим магам продолжить атаковать Лича. И на того обрушилась сразу сотня всевозможных заклинаний. Но Шайяр все равно не сдавался. Его череп потрескался, одежда горела, одна нога была сломана, и он стоял лишь благодаря посоху.

Но Виид уже молнией летел вперед.

- Бег на четырех лапах! - задействовал он навык быстрого передвижения.

Пусть из-за этого тратилось много сил, да и со стороны выглядело не очень красиво, это было не важно. Сейчас требовалось просто успеть.

Огромный орк пятиметровыми прыжками быстро приближался к Шайяру. И за несколько метров до цели он выхватил меч и закричал:

- Меч Цезаря!

После того, как Виид стал орком, его мана сильно уменьшилась, поэтому для использования техники ему потребовалось потратить здоровье. И вот, выбросив вперед руку с оружием и быстро сближаясь с магом, Виид наслаждался каждым мгновением вплоть до того момента, как меч проткнул насквозь грудь Лича.

- Тебе конец!

Но, несмотря на удар, Шайяр все еще двигался.

Подобная атака могла с одного удара свалить Йети или снизить здоровье других огромных монстров до критического уровня.

Но все же ее не хватило, чтобы убить Шая.

Скелет всё ещё двигался, хоть из него и повалил черный дым.

- Заледеней!

Используя остатки маны, Лич вырастил из обрубков своих рук ледяные шипы и в ответ проткнул ими тело Виида, крепко пригвоздив его к себе.

Виид, сдерживая боль, закричал:

- Темные эльфы! Забудьте обо мне! Атакуйте!

Смерть была неминуема.

Десятки эльфов, восстановивших к этому моменту ману, запустили свои заклинания.

Вы подверглись ледяной атаке. Ваше тело оледенело. Вы не можете двигаться.

Ваше тело горит. Если вы не потушите пламя, то скоро умрете.

Вас ударила молния. Вы временно парализованы.

Вы потеряли много здоровья и больше не можете двигаться.

Застывшие лицом к лицу Виид и Шайяр подверглись атаке множества заклинаний. Перед Виидом всплывали все новые и новые оповещения об эффектах. И в тот момент, когда здоровья у него осталось всего-ничего, тело Шайяра, наконец, окутал белый свет, и он исчез.

Ваш уровень поднялся.

Ваш уровень поднялся.

Ваш уровень поднялся.

Ваш уровень поднялся.

Ваш уровень поднялся.

Чувствуя, что у него осталось буквально пара мгновений, Виид чисто инстинктивно протянул руку в сторону исчезнувшего Шайяра. На мнговение ему показалось, что он смог за что-то ухватиться... Но тут мир погас, и появилось оповещение:

Вы потеряли слишком много здоровья и умерли. В течение 24 часов Вы не сможете зайти в игру. В связи со смертью Ваши уровень, навыки и умения понижены.

Ваши сапоги и шлем пришли в негодность. Они более не подлежат ремонту.

Глава 4. Квест.

- А-а-а-а! - закричал Хэн, покидая капсулу. Его всего трясло. Так невовремя! Нет, смерть - при таком-то уровне сложности - он предвидел заранее, но артефакт! Как минимум, он должен был проверить, что получил!

- Наверняка выпала хорошая вещица! - сокрушался Ли Хэн.

Еще бы! Такой серьезный противник.

Монстры уровня Шая в игре появляются очень редко. Даже если их удается обнаружить, эта встреча не сулит ничего хорошего. И вот, Виид не только нашел такого монстра, но и победил его -- и не смог проверить, что же за добыча ему досталась!

- Если выпала мантия, это круто!

Ли Хэн метался по комнате из угла в угол.

Волшебная мантия Бейна.

Этот предмет появлялся в продаже лишь однажды, и цена сделки не разглашалась. Причем покупатель обнаружил мантию в Ассоциации темных геймеров, а не на аукционе. Мало кто может позволить себе купить редкие артефакты, даже если те и выставлены на аукцион. По этой причине действительно дорогие предметы частенько распределялись внутри Ассоциации.

- Мантия... Мантия... Мантия!!!

Ли Хэн горел желанием заполучить ее.

- Я точно почувствовал, что схватил что-то... Э-эх, - тяжело вздохнул он.

Разве до сегодняшнего дня хоть что-то в этой игре давалось легко и спокойно?! И хотя он подвергся атаке множества заклинаний, все равно поломку полностью отремонтированных ботинок и шлема можно назвать большим невезением.

- Даже если не мантия.... Туфли! Точно! Туфли Курдала тоже бы сгодились, - размышлял Хэн.

Постепенно его запросы уменьшались. На самом деле, никто не гарантировал, что Шай обронит одну из тех вещей, которые носил. И все же вряд ли это был бесполезный артефакт. К тому же после смерти добыча могла пропасть...

- И что теперь с заданием?..

Хэн тяжело вздохнул. Он ни-че-го не знал. Из-за его гибели осталось неясным, успехом или провалом завершилось задание, и даже закончилось ли вообще сражение с армией нежити. Все, что ему оставалось, - выждать оставшееся время и проверить лично.

- Ну что ж... Ничего не поделаешь. Придется немного отдохнуть.

Ли Хэн решил полностью расслабиться вместо того, чтобы переживать целые сутки.

За долгий период подготовки к заданию он ни разу толком не выспался - удавалось лишь дремать урывками. И теперь пришло время воспользоваться лучшим лекарством для успокоения. Хорошенько поспать.

* * *

'Задание Орка', размещенное в Зале славы!

Сайт буквально взрывался всё новыми и новыми сообщениями от людей, ожидающих результатов масштабного сражения.

- Почему же до сих пор нет видео?

- Ну, если посмотреть на время, когда был загружен прошлый ролик, наверное, сейчас задание уже завершено...

- А-а-а... Интересно, как всё закончилось!!

Впервые так много людей замерло в предвкушении.

Тех, кто играл в Страну магии, будоражила одна возможность увидеть сражающегося Виида.

Страна магии - игра, которая была лучшей на протяжении 20 лет. И теперь все смогут наблюдать, как сражается ее самый выдающийся игрок!

Маги с замиранием сердца ждали, когда, наконец, появится возможность поменять профессию на некроманта.

Находилось много и тех, кого интересовало не столько сражение, сколько результаты задания сложности А. Даже при уровне С завершение задания немного меняло мир. Что же будет на уровне А? Вот что будоражило умы игроков.

Поэтому несколько миллионов человек безвылазно сидели в Зале славы в надежде посмотреть видео сразу, как только оно будет загружено на сайт. Финал такого масштабного задания превратился в настолько важное событие, что люди позабыли о всех других своих делах.

Гильдия Алые крылья.

Одна из великих гильдий Версальского материка.

Её глава, Терос, разместил очень необычное видео длительностью всего лишь 5 минут.

Для трансляции сражений или выполнения задания этого

чрезвычайно мало. Однако Терос был известной личностью, и люди заинтересовались. В принципе, они ничего не теряли от просмотра короткого видео: все равно приходилось ждать публикации сражения армии орков.

На записи игроки входили в какое-то древнее подземелье.

- Воин-варвар... Это же Плаин!

- И наёмник-великан тоже тут.

- Ведьма из шайки и буддист!

Самые лучшие игроки объединились в гильдию Алых крыльев.

Паладины, священники, воры, волшебники, исследователи, наёмные убийцы, барды, воины-варвары, заклинатели, маги, рейнджеры.

Помимо распространенных профессий, которые выбирало большинство людей, присутствовали и редкие. Например, ведьмы, увеличивающие силу магии за счет здоровья; помешанные на религии буддисты и аскеты, которые, вступив в бой, никогда не отступали.

Был там и Великан, эксцентричный игрок, прославившийся проживанием в захваченной монстрами цитадели. Он уже опубликовал много видео, где каждую ночь сражался с возрождающимися 'владельцами' крепости.

Все они шли нестандартным путем и оттого обрели большую известность.

Немало игроков вступило в гильдию Алых крыльев, и слава ее гремела по всему материку.

А теперь те, кого встретить в обычное время не так-то легко, собрались вместе, чтобы исследовать подземелье.

Ни один зритель не остался равнодушным.

Голос Тероса в тишине подземелья звучал громогласно.

- Наконец-то! Вот она, гробница Царя Скорпионов. Пройдя по 'лезвию бритвы', мы достигли ее.

Члены гильдии все заходили и заходили в подземелье. Помолчав немного, Терос продолжил:

- Что бы нам ни угрожало, вместе мы преодолеем любые препятствия! На кон поставлено все! И мы завоюем славу! Вперёд, к выполнению задания уровня А! Могила Царя Скорпионов, мы пришли разрушить тебя!

Ещё одно задание сложности А!

Этого было достаточно, чтобы произвести на сайте фурор.

- Будем же храбры и отважны! Добьемся славы! Вперед! Да увидят все нашу борьбу, льющуюся кровь и знатную победу!

Терос завершил речь и проследовал в темноту вслед за своими товарищами.

Видео закончилось, оставив больше вопросов, чем ответов.

Несколько расплывчатых фраз о задании уровня 'А' - и всё...

Однако вскоре эта неопределенность разрешилась.

Через 10 минут после размещения видео его повторили на канале СТС. Без каких-либо разъяснений, кроме простого комментария, что гильдия Алых крыльев на данный момент исследует гробницу.

'Всё идёт более-менее хорошо'.

Терос удовлетворенно улыбнулся.

На самом деле это был уже второй поход к Королевским руинам. В прошлый раз, выстлав свой путь телами погибших товарищей, удалось дойти до дверей, ведущих к внутренним покоям. А вот открыть их не получилось из-за отсутствия подношений царю Бельсосу. Так что пришлось развернуться и уйти ни с чем.

'В этот раз я обязательно завершу задание!'

Терос вел всех за собой, изучая подземелье... Нет, разумеется, делая вид, что изучает его.

Воры и ассасины прокладывали дорогу, а паладины и воины-варвары выполняли роль щита от неизвестной опасности.

- А-а-а-а!

- Осторожно... Здесь ловушка!

Бойцы гильдии разрушали ловушки на своем пути и вступали в ожесточенные схватки с монстрами. От лап оромных чудовищ уже погибла часть игроков. То тут, то там раздавались ободряющие выкрики:

- Смелее! Это еще не конец!

- Всего-то лишь!.. Алые крылья не остановишь!

- Пролитая кровь - наш пропуск к величию!

- Товарищи отдали жизни за нас! И мы не сдадимся!

В этот раз Терос мобилизовал не менее 1000 игроков из числа лучших в гильдии. По сравнению с прошлым походом отряд увеличился где-то в 4 раза. Конечно, общий уровень из-за этого упал - хотя все равно у большинства участников он превышал 310-й.

'Этот шанс нельзя упускать'.

Терос решил, что лучшей рекламы, чем это задание, и быть не может.

Заключение контракта с телекомпанией - выгода для обеих сторон: повышение рейтинга для канала СТС, деньги и слава - для гильдии.

Если такое рискованное приключение станут показывать в прямом эфире, популярность гильдии резко возрастет. А выполнив тяжелый квест, гильдия закрепит за собой имидж

могущественной.

'Только успешное завершение задания принесет существенные плоды. В первую очередь увеличим масштабы и соберем капитал. А если игроков к нам в итоге примкнет очень много - даже догоним гильдию Гермес, признанную сильнейшей на данный момент. И крылья цвета крови накроют весь материк!'

Терос расправил грудь.

Он собирался осуществить свои грандиозные планы.

- А-а-а-а!

- Ещё немножко! Священники, быстрее лечите раненых!

Члены гильдии Алых крыльев усердно прокладывали дорогу вперед, не обращая внимания на небольшие потери.

Терос намеренно не предупреждал об опасности. Повторное прохождение знакомого пути не придавало действу ни капельки интереса. Он притворялся, будто сталкивается с трудностями, хотя на самом деле, по сравнению с прошлым разом, большую часть ловушек уже легко миновал.

Члены гильдии тоже разыгрывали спектакль. Они заведомо дрались не в полную силу и оттого умирали. Ведь тем, кто погибнет, заранее обещали приличную компенсацию.

- Пусть я умру, но вы должны дойти до конца! - кричали одни.

- Конечно. Верь нам! - на бегу отвечали другие.

Терос специально заводил соратников всё глубже и глубже в гробницу. Темные геймеры, прикрывавшие тылы всего отряда, только насмехались над ним:

- Да он просто ерундой страдает.

- Совершенно бесполезный человек, только потери увеличатся.

- И он в ответе за наши жизни?! С таким болваном всё пропадёт.

- Нас это не касается... Главное - получить обещанные деньжата. И все же, где заварушка? Сколько еще скучать?

Выражая недовольство, темные геймеры шли вслед за всеми.

В конце концов гильдия Алые крылья дошла-таки до алтаря, за которым высились массивные двери - вход в гробницу царя Бельсоса.

- Наконец-то мы у цели!

Терос от волнения задрожал.

Им было поручено принести флейту из рога, принадлежащую царю Бельсосу. Но помимо этого в могиле имелись и другие магические предметы и сокровища.

Терос огляделся вокруг.

От изначальной группы почти в 1000 участников осталось

примерно 650 игроков. Около 350 погибло на пути к цели.

Прошлую экспедицию составляла элита. В тот раз только у входа потеряли 45, а на подступах к алтарю - около 130 человек. А сейчас из-за увеличения отряда присутствовало много слабых игроков, и потери оказались огромными.

Однако ни у кого на лице не отразилось переживаний по этому поводу, словно гибель товарищей не задевала сердца.

- Ну что ж, начнем. Всем приготовиться!

Терос торжественно водрузил на алтарь 7 статуэток. Огромные двери с изображением красного скорпиона с жутким грохотом поползли в сторону.

Воины гильдии крепче сжали своё оружие. Физическая мощь - единственное, на что они могли надеяться: магия и благословение внутри попросту не действовали.

За распахнутыми дверями они узрели чудовищ.

Такие твари, почти целиком состоящие из щупалец, не упоминались даже в руководствах.

- Монстры!

- Всем приготовиться к бою!

- Деритесь, как никогда в жизни!

- Пути назад нет - мы уже у цели!

Терос, раздавая приказы, выстраивал боевой порядок.

Нашлось место даже темным геймерам. Игроки боевых профессий заняли позиции снаружи, образуя круг, а священники расположились внутри строя.

И хотя бойцы действовали быстро и слаженно, щупальца тварей уже успели пролезть к ним. Они были повсюду и убивали, нанося страшные удары. Конечно, если бы отряд занял позиции возле узкого прохода и контролировал его, все вышло бы иначе. При стандартном же построении оставалось лишь нести большие потери...

И всё же благодаря тому, что гильдия Алые крылья хорошо подготовилась и задействовала все свои силы, бой вели главным образом паладины, воины-варвары и следопыты.

- Победа!

В этом месте погибших оказалось еще больше: в живых осталось лишь около 480 человек. И все же пусть с трудом, но они победили.

- Пойдемте же внутрь.

Терос торопливо прошел за дверь. Перед его взором предстал переливающийся в свете пламени зал. У каждого, заходившего следом, отвисала челюсть:

- Ох, блин....

- Сокровища!

В центре зала возвышался огромный золотой скорпион, а вокруг него лежали горы сокровищ из серебра и золота.

- Похоже, здесь больше пятидесяти тысяч золотых.

- Пятьдесят тысяч? Да тут хватит даже на сто!

Но отряд взволновался не только от вида драгоценностей. То здесь, то там, ослепительно сверкая, висело множество артефактов. У подножия золотого скорпиона глава гильдии быстро обнаружил флейту из рога.

- Вот она! - поднял находку Терос.

Их задачей было отнести флейту графу Грессу.

'И тогда задание будет выполнено'.

Хоть и возникли трудности, но цель достигнута.

Терос уже видел светлое будущее гильдии.

Как раз сейчас по каналу СТС идет прямой репортаж. По меньшей мере миллионы, а может, и десятки миллионов наблюдают за этим зрелищем. Финал наитруднейшего задания уровня А станет для них незабываемым. СМИ же, копируя запись друг у друга, вознесут героизм гильдии до небес.

Расцвет Алых крыльев - вопрос времени.

И тут на глаза Теросу попался меч с белоснежным лезвием и выгравированными на рукояти языками пламени.

И хотя вокруг лежали несметные богатства, меч явно выделялся на их фоне.

'Он уникален! Кто знает, может, этот меч принадлежал царю Бельсосу!'

В глазах Тероса блеснул огонек алчности.

Да тут любой воин воспылал бы жадностью. Уж таким-то мечом, максимально повышающим урон, действительно можно гордиться!

Тип меча серьезно влияет на силу атаки. Безусловно, непросто сравнивать обычный меч и легендарный. Кроме того, все сильно зависит от вида монстров. Когда тебе противостоят чудовища стихии Огня, хороши мечи с эффектом Льда, а в бою с представителями стихии Тьмы главным образом используют освященное оружие.

Поэтому было обычным делом, если игроки имели при себе по меньшей мере три-четыре разных оружия.

'Когда Алые крылья накроют Версальский материк, мне понадобится хороший меч. Такой мощный клинок повысит мою славу!'

Терос украдкой рассматривал меч. Клинок настолько великолепен, что кажется произведением искусства. Идеальное оружие для лидера, дорожащего своим авторитетом.

В этот момент его соратники тоже заметили меч:

- Уважаемый Терос, берите скорее.

- Вам было труднее всего, и будет справедливо, если меч достанется вам, - словно королевская свита, члены гильдии провоцировали главу взять клинок.

И тут вдруг они заметили руны на нижней части рукояти. Облик меча поначалу настолько заворожил всех, что надпись привлекла внимание только теперь.

- Здесь что-то написано!

Шаврон подошел ближе и перевел:

- Здесь сказано: 'Возьмите меч'.

- Что, правда?

И хотя внешне Терос скорчил недовольную гримасу, в душе он прыгал от радости. Его руки потянулись к мечу.

Виид на его месте как минимум раз пять подумал бы!

Если всё идет очень гладко, стоит оглядеться и серьезно задуматься.

Для задания уровня А слишком уж легко они добрались до цели. По правде говоря, опасных сражений было всего несколько. В боях, где командовал Виид, все вносили свой вклад в победу. Однако экспедиция успешно добралась до цели, не имея такой силы, как орки или темные эльфы.

Противник оказался слишком слаб. Настолько, что его нельзя было сравнивать с армией нежити. К тому же разве на мече не сказано взять его?!

И Терос взял меч в руки.

В то же мгновение сокровищницу залил золотой свет.

- Что это? - заозирались игроки. - Так светло...

Люди не понимали, что происходит. И только подняв взгляд, они увидели источник света.

Золотой скорпион открыл глаза.

- Как посмели вы позариться на святыни великого императора огня Бельсоса?! За это вам не будет прощения! Ибо я обрушу на вас ярость огня!

С громким шипением Терос, держащий в руке меч, вспыхнул, как спичка, и моментально превратился в кучку пепла. Следом та же участь настигла всю экспедицию.

Духи огня!

Бессчетное множество духов напало на отряд.

Люди толком не успевали ничего предпринять под шквалом пламени и мгновенно гибли.

Наблюдая, как они, осыпаясь пеплом, исчезают, золотой скорпион прошипел:

- Глупые людишки! Вы навлекли на себя гнев царя Бельсоса, и за это Огненное проклятие опустится на весь мир!

И все это по каналу СТС видело множество людей.

Минута позора гильдии Алые крылья. Жадность - вот что стало причиной произошедшего. Поначалу никто не смог понять смысл речи золотого скорпиона. Все только осознали, что задание провалено.

И тут от игроков, подключенных к Королевской дороге, обрушился шквал сообщений:

- На материке стало жарко.

- Лучи солнца обжигают.

- Кажется, что температура поднялась как минимум на 5 градусов.

Проклятие царя Бельсоса!

Оно принесло жару.

Центральный материк с его неизменно мягким климатом мгновенно превратился в парилку.

Жара усиливалась. Это было совсем неплохо для огненных магов - но только поначалу. Как бы ни любили они родную стихию, но жить при температуре, от которой истекаешь потом, - все-таки чересчур. От походов, в которых можно было наслаждаться ледяным ветерком на рассвете, остались одни воспоминания.

Игроки неистовствовали!

Все жалобы и обвинения посыпались на гильдию Алые крылья, послужившую причиной изменений. Прошло время, когда ее члены самодовольно гордились участием в задании уровня А. Теперь они уже не могли свободно разгуливать со значком своего клана. В магазинах торговцы не продавали им товары, игроки отказывались принимать в группу, дружественные альянсы отвернулись.

Постепенно гильдию покидал один игрок за другим.

Одна из известнейших гильдий развалилась буквально за мгновение.

* * *

За оставшееся время Ли Хэн успел умыться и принять ванну впервые за долгий срок.

- Как же летом здорово!

Зимой мыться чертовски трудно: бойлер для нагрева воды - удовольствие дорогое, если на нем не экономить, никогда не разбогатеешь. Поэтому лето гораздо удобнее зимы. Хорошее время года, чтобы наслаждаться прохладной водичкой,

бултыхаясь в ванне.

Ли Хэн вымылся, сел за компьютер и зашел на сайт аукциона, где выставил на продажу несколько предметов. Это были глефа командира орков Гульчи, головная повязка эльфа, редкие травы, способные нейтрализовать яды, - в общем, добыча из гор Юрокина и Земель отчаяния.

Однако Хэн не стал выставлять руду и кожу, хотя их накопилось предостаточно. Он собирался обработать материалы, чтобы потренироваться в навыках портного и кузнеца. Продать готовые меч или одежду гораздо проще, а развитие производственных навыков необходимо для повышения заработка.

Завершив дела, Хэн отправил младшую сестру в школу.

Для него, почти непрерывно погруженного в Королевскую дорогу, 24-часовое ограничение на вход казалось бесконечно долгим. Аж руки чесались, настолько хотелось побыстрее залогиниться и продолжить зарабатывать опыт, добывать предметы...

Наконец, сутки ожидания истекли, и Хэн подключился к Королевской дороге.

- Ну что же, вперёд?!

Начальник отдела в КМС-медиа, мистер Кан, изо всех сил старался связаться с Виидом. Он уже и посылал десятки писем на е-мейл, и оставлял комментарии на сайте с просьбой перезвонить.

Безрезультатно.

- Господи боже мой! Ну прочитай же письма!

Упорный до самозабвения, Кан продумывал все возможные варианты. И тут как раз на сайте аукциона появились предметы, зарегистрированные Виидом.

- Вот оно. То, что нужно!

Оружие орков и темных эльфов, шкуры Гигантских монстров. Никаких сомнений в личности продавца.

И мистер Кан тут же сделал ставку в 3 тысячи долларов. Огромные деньги для такой бесполезной вещицы, как когти Минотавра.

Виид появился в деревне изгнанников - ближайшем человеческом поселении от места его недавней смерти. Вокруг бегали ребятишки, взрослые же спешили по делам, и лица их светились воодушевлением.

Охотник по имени Кокун занимался ремонтом щита.

- Ух ты, Виид! Вернулся-таки.

- Как закончилась битва?

- Мы победили, как только сдох маг.

- Неужели?

- Конечно! Сражение закончилось, и мы все вернулись домой. Наша деревня немного выросла. Теперь мы - люди и орки - живем в мире... Правда, надолго ли?! Едва ли. Кстати, орки говорят, что пропал их герой Каричи, и они его ищут. Да и некроманты тебя тоже ждут. Они говорили, что хотят быстрее встретиться с тобой, так как настало их время покинуть этот мир.

Получается, задание успешно выполнено.

- Ясно. Пойду тогда навещу их.

- Ну, бог в помощь. Чуть не забыл... Спасибо тебе, что защитил нашу деревню. Впредь тебе будут рады в любой деревне на Землях отчаяния. Конечно, это незначительная благодарность, но всё же - всегда добро пожаловать.

Сказав это, Кокун повернулся и продолжил заниматься щитом.

Перед тем, как отправиться к некромантам, Виид решил проверить свои данные.

Окно характеристик.

Имя персонажа: Виид. Тип: Нейтральный.

Уровень: 286, Профессия: Легендарный Лунный Скульптор

Титул: Мастер золотые руки

Слава: 13645

Жизнь: 19230, Мана: 9760

Сила: 715 + 65, Ловкость: 575 + 65

Живучесть: 134 + 65

Мудрость: 136 + 65, Интеллект: 154 + 65

Боевой дух: 323 + 65, Стойкость: 180 + 65

Выносливость: 374 + 65

Искусство: 447 + 145, Харизма: 212 + 65

Лидерство: 492 + 65, Удача: 5 + 65

Вера: 96 + 435, Обаяние: 39 + 65

Сила Атаки: 2211, Защита: 640

Сопротивляемость магии - Огня: 13% Воды: 15% Земли: 25% Черной магии: 50%

Уровень вырос на 7.

Хотя Виду не удалось самостоятельно убить мага Шая, он всё же сыграл решающую роль. Благодаря этому уровень вырос за раз до 286-го, даже несмотря на штраф из-за смерти.

Правда, помимо уровня понизились и многие другие показатели.

У тех, кто выбрал боевую профессию, сила, ловкость или мудрость растут стремительно. А вот для скульптора таких преимуществ нет, зато есть ремесленное мастерство - фундамент для всех видов искусства и производства. Если при помощи ремесленного мастерства, развивающегося быстрее всего, равномерно освоить различные производственные навыки, можно стать великим мастером.

Конечно, потребуется приложить массу усилий. Но при этом будут повышаться сила, ум и стойкость, что позволит превзойти других игроков того же уровня.

Однако же у скульптора есть и недостатки. Развитые с таким трудом навыки каждый раз после смерти снижались.

Скульптурное мастерство упало на 13%, кулинария - 10%, ремесленное мастерство - 16%. Навыки шитья и кузнечного дела, сбора лекарственных трав, рыбалки, заточки меча, чистки доспехов, перевязки, глажки - все они упали на 5-7%.

Если считать в уровнях, выходило около 2-3. Очень неприятно.

- Ы-ы-ы, - Виида трясло от сожаления. Навыки, поднятые тяжким, упорным трудом, так сильно понизились!

Однако кое-что мешало погрузиться в беспросветное уныние.

Предметы, выпавшие от Шая. Пора на них ...

Без промедлений Виид открыл рюкзак пошире и принялся вытаскивать добычу.

Один посох!

Один драгоценный камень!

Одна магическая книга!

С появлением каждой новой вещи руки дрожали все сильней.

Из-за смерти Виид потерял несколько предметов: маленькую жаровню кузнеца и используемые в портняжном деле нитки и иголку. В перерасчете на деньги ущерб не такой уж и большой.

- А мантии всё-таки нету. Магическая книга... Хотя она и квестовая, но...

Виид вздохнул.

Когда предметы бесполезны, пусть их даже много, проделанная работа превращается в 'мартышкин труд'.

И всё же для успокоения он решил начать с магической книги:

- Идентифицировать!

Дзинь!

Гримуар некроманта, написанный самим Бэрекеном:

Прочность: 30/30.

В магической книге приведены все знания о создании нежити - начиная от азов и заканчивая высшей ступенью. И хотя вызов нежити - второе по сложности умение в черной магии, книга, написанная самим Бэрекеном Демоффом, очень проста для понимания.

Однако для оживления и управления мертвецами требуется очень много маны, поэтому нельзя использовать эти знания безрассудно.

Ограничения: Профессия - маг. Уровень 300. Мудрость 500. Мана 8000.

Возможна смена профессии на Некроманта.

Эффекты:

- сопротивляемость черной магии + 25

- способность вызывать нежить + 2

- можно вызвать высшую нежить, которая подчинится призвавшему

- увеличивается 'здоровье' нежити, появляется сопротивляемость святой магии.

Возможно, ему попался лучший самоучитель в деле создания и управления нежитью.

'За такой гримуар можно выручить большие деньги'.

Прежде всего Виид положил книгу в рюкзак. Сразу продать ее сложно, а чем больше магов выберет профессию некроманта, тем сильнее возрастет ее стоимость.

На самом деле, уже сейчас интерес к некромантам колоссален. Однако мало кто по-настоящему хотел выбрать эту профессию.

Все потому, что нечто недоступное всегда кажется исключительно хорошим, но стоит только овладеть им, как тут же проявляются недостатки. На некромантов не действует священное благословение или лечение, а это серьезная проблема: учитывая характерное для магов низкое количество жизни, вероятность смерти повышается в три-четыре раза. Плюс к этому, на оживление и контроль нежити уходит много маны, что делает профессию недоступной для низкоуровневых игроков.

Собственно, из-за специфики класса некроманты не подходят даже для игры в группе.

Маг, командующий большим количеством нежити. Конечно, многим захочется использовать в охоте подконтрольных монстров, однако ценой станет замедление роста уровней.

Все это в какой-то степени снизит интерес к некромантам, и в результате профессию сменят лишь те, кто действительно знает, на что идет.

Виид глубоко вздохнул и перевел взгляд на следующий предмет:

- Идентифицировать!

Посох Пророка:

Прочность: 90/90. Урон: 15-20.

Этим посохом пользовался великий пророк Гориан каждый раз, когда ноги подкашивались от усталости.

Легкий и прочный, вырезан из эльфийского дерева и покрыт вязью узоров, полустертых временем. Пропитан силой жизни.

Ограничения: Профессия священнослужителя или черного мага.

Подходит для преступников.

Эффекты:

Для священнослужителей - Вера +150. Обаяние +30. Стойкость +20.

В трудной и опасной местности понижается расход выносливости.

Бонус к славе за пожертвования или благодеяния +30%

Доступны новые заклинания: 'Самоотверженность' и 'Жертва'.

Попав в руки злого человека, посох дополнительно увеличивает силу темной магии.

'Самоотверженность':

полностью потребляет здоровье и ману, оставляя только 1%; накладывает на членов группы благословение высшего уровня.

'Жертва':

полностью восстанавливает здоровье находящихся поблизости людей (до 50 человек), забирая жизнь у обладателя посоха.

На посох Виид возлагал особые надежды. В итоге же оставалось лишь вздыхать от сожаления.

- Да что ж такое! Ну и где его продать-то?!

Даже костяной посох некромантов больше похож на оружие.

Хотя до идентификации казалось, что это неплохое вооружение для священнослужителей.

Слабые священники не могут толком пользоваться жезлами. Они обычно используют что-нибудь покрупнее, к примеру, посохи, повышающие Веру.

Но кому понадобится этот?!

Меч, например, увеличивает силу атаки, а Посох Пророка позволяет всего лишь делать добрые дела во благо других.

В этом мире, опирающемся на ценности полного индивидуализма, нет места самоотверженности и самопожертвованию.

Виид пнул подвернувшийся под ногу камень:

- Лучше бы я не подбирал такое...

Однако выкинуть посох не возникло ни малейшего желания.

Продавать священникам смысла нет. Зато, раз посох повышает силу темной магии, возможно, получится продать его какому-нибудь злодею.

- Оружие - это всего лишь инструмент. Определенно, должен найтись кто-то, кому он пригодится.

И последним Виид осмотрел камень. Оказалось, он обладал укрепляющим эффектом. Если использовать его при изготовлении оружия или брони, он повысит их мощность.

Укрепляющий камень 1-го класса.

Кузнечное мастерство сильно отличается от портняжного дела: пока портной охотится и добывает разнообразные метариалы из кожи, кузнецу приходится искать металлы, причем одни из самых дорогих на рынке, дабы потом с большим старанием и трудом расплавить их и отлить в формы.

- Ну, этим-то я хоть покрою убытки, - сказал Виид и немного успокоился.

В завершение квеста пришлось вложить 20 уровней и 100 очков характеристик, плюс еще 70 тысяч золота. В то время как все остальные занимались охотой, Виид сосредоточился на задании, и его окончание можно считать в какой-то степени успехом.

- Наверняка некроманты еще что-нибудь дадут.

Виид купил в деревне сумку и отправился к горам Юрокина.

На взрытой земле повсюду валялись останки погибших: орков, темных эльфов и людей. Война оставила свой след. Однако ни вещей ведьм Шерпа, ни рогов носорогов уже не попадалось. Жадные орки успели растащить всё, ведь пока Виид отсутствовал, по времени Версальского материка прошло целых 4 дня.

- И всё же я рад!

Виид собирал травы и складывал их в сумку. Растения, восстанавливающие выносливость, продавались в лавках за хорошие деньги.

- Хоть и одно, а оставлять нельзя.

Мирно растущие глубоко в горах травы подверглись террору.

Виид копал неустанно. Вытаскивал одно растение за другим, аккуратно стряхивал с них землю, стараясь не потерять ни одного корешка.

Никогда ранее он не собирал травы в таком напряжении.

Конечно, дело было не в том, что растения оказались какими-то особенными. Просто сейчас Виид был практически на нуле после того, как потратил все свое золото на обеспечение задания.

- Деньги... Деньги... Деньги...

Рюкзак Виида был до отказа заполнен бутылками со спиртным.

Алкоголь он сделал, придя в горы Юрокина, вместо напитков, выпитых солдатами королевства Розенхайм и орками. Правда, в этот раз в настойку на горных плодах он добавил освященную воду, созданную с помощью чашы Элены.

Использование священного артефакта Ордена для такой низменной цели - чистейшая корысть. Однако алкоголь на святой воде имеет сладковатый вкус и аромат, а глотая его, ощущаешь приятное жжение.

Посвящая все свое время только заданиям, много денег никогда не заработаешь, а вот при наличии производственных навыков ситуация кардинально меняется.

- Если у скульптора нет приработка, ему останется только умереть с голода. Хоть скульптуры и непросто делать, но продать их - еще трудней.

Рассуждая так, Виид продолжал усердно собирать травы.

- Виид! - раздался голос Манауэ по 'шепоту'. Он предполагал, что друг уже должен был появиться в игре.

- Да, говори!

- О, наконец-то ты вернулся. Где ты сейчас?

- Там, где шло сражение с Шаем.

- Замечательно. Я тогда скоро буду. Да и отряд находится как раз в тех местах.

- Отряд?

- Да, Пэйл с ребятами. Они поскакали в Земли отчаяния... ради встречи с тобой. Так что они скоро появятся, как, в общем-

то, и я.

Услышав такие новости, Виид невольно улыбнулся.

'Всё же я жил не зря'.

Чтобы кто-то пересек Земли отчаяния только ради того, чтобы встретиться с ним?! Вот так, наверное, и выглядят настоящие дружба и преданность.

- Фу, тяжело как.

Пэйл вытер со лба пот.

Они хотели посмотреть на битву с армией нежити, но слишком поздно нашли лошадей, и поэтому им пришлось скакать целыми днями без отдыха. Это стало возможным, лишь благодаря поддержке молитв Ирен, от действия которых силы животных быстро восполнялись.

Ирен вымученно улыбнулась.

- Действительно, всё как в видеоролике. Почти добрались... И знаете, оно того стоило.

- Получается, мы сейчас на востоке от королевства Розенхайм. Сюда даже не ступала нога исследователей.

- Ага. И мы можем увидеть все одними из первых.

Ромуну и Сурку, которым не приходилось до этого покидать пределы королевства, просто переполняли впечатления.

Вера в собственные силы приходит только после преодоления испытаний. А понимание и осознание - после наблюдения за жизнью других людей.

Поначалу, когда только открылась Королевская дорога, и количество игроков стремительно росло, многие переживали. Всех волновал один простой вопрос: 'А не пора ли принимать меры?!'

То, что все больше людей увлекалось игрой, в том числе и детей, не могло не вызывать беспокойство о возможных будущих ограниченности и малодушии молодежи.

Однако Королевская дорога начисто убрала такие опасения.

На континенте, где представлены целые расы, с которыми в реальной жизни просто не соприкаснешься, люди изначально были вынуждены налаживать контакты. Путешествуя по разным землям, можно также воспитать в себе честолюбие. Воспитать характер. А сражаясь плечом к плечу со своими товарищами, обрести крепкую дружбу.

- Хе-хе, надо будет Виида попросить поготовить, - мечтательно протянула Сурка.

Хварён рассмеялась и кивнула.

- Да, попросим чего-нибудь вкусненького.

Первый МЕЧ, шедший следом, тоже не остался безучастным:

- А мы хотим выпить.

- Да, хотя бы один стаканчик, Учитель, - стали поддакивать все остальные МЕЧи.

Первая пятерка МЕЧей наконец-то решила пройти путь Мастера боя. А когда они услышали, что Пэйл и ребята идут на встречу с Виидом, отправились следом.

Чтобы выпить и поесть!

- Виид!

- А вот и мы!

Друзья, завидев Виида, собирающего травы в низине, бросились к нему.

Они бежали вверх по опустошенной горе и радостно улыбались.

Пэйл, Сурка, Ирен, Ромуна, Хварен, Зефи!

Сзади мелькали МЕЧи, которых Виид совсем не ожидал, но очень рад был увидеть.

Друзья, как всегда, завалили его множеством вопросов: о сражении с армией нежити, о новых блюдах, просто о жизни. И хотя Пэйл с товарищами, направляясь в Земли отчаяния, уже кое-что узнал из рассказов Манауэ, но всё же услышать о событиях непосредственно от Виида - совершенно иное.

- Ну, все началось с... - Виид лениво рвал траву и рассказывал.

Слушая его увлекательное повествование об армии бессмертных, ребята представляли, будто сами участвовали в этих событиях. И они очень завидовали Манауэ, наблюдавшему за всем вживую.

- Так задание выполнено? - осторожно спросил Пэйл.

Даже Манауэ не знал результата. Он только видел, что Виид погиб одновременно с Личем Шайяром, а как закончилось задание - не знал.

Если Шайяр умер на мгновение раньше Виида, значит, квест выполнен, а если нет - провален.

- Ну...

Виид скорчил угрюмую мину.

Грусть и тоска были в его глазах. Всё его тело говорило о глубоком сожалении.

Даже когда девчонки разбивают сердца парням, те не выглядят так печально.

- Мне кажется, это неуместный вопрос, - поторопился извиниться Пэйл.

- Предметы... - сказал Виид, продолжая ковырять землю и дергать травы.

- Что - 'предметы'?

- У Шая почти не оказалось ценных предметов...

- О?!

Завершить задание сложности А и не суметь получить хорошую награду - вот истинная причина, из-за которой Виид выглядел грустным.

- Да, ты нисколько не изменился, - широко улыбаясь, промолвила Хварен.

Даже теперь, встретившись с товарищами, Виид продолжал усердно собирать травы, чтобы заработать деньги. Именно в этом и был весь Виид!

И что бы ни менялось вокруг, сам он уже, наверное, никогда не изменится.

Пэйл и Зефи поднялись и подошли поближе.

- Давай мы тебе поможем.

Но Виид покачал головой.

- Нет. Я не могу заставлять друзей работать за себя.

- И всё же...

- Просто присядьте вон там и отдохните.

В обычное время Виид никогда бы такое не сказал. С каких это пор он перестал искать выгоду в использовании других?!

Пэйл засомневался, но не стал настаивать на своём и всё же сел на краешек валуна. А вот Ирен, Хварен и Сурка, наоборот, закатали рукава, и Вииду пришлось встать перед ними, загородив путь.

- Это мое дело, и я его должен закончить.

Аппетит приходит во время еды!

Виида как раз девушки беспокоили больше всего.

Узнай они, что это за травы, тут же смели бы их подчистую.

- У-у-у-у-у.

- Какой холодный ветер, Учитель.

- Эх-х, моё сердце никто не греет...

Только МЕЧи сидели угрюмо: использовать эти травы им было совершенно негде.

Спустя некоторое время, собрав все растения, Виид распрямился.

- Фу, наконец-то закончил. Ну что же, за то, что пришлось так долго ждать, я сварю специально для вас бульон из кролика с травами.

- Вау!! - отреагировали радостными криками все вокруг.

- Кхм-кхм-кхм! - закашлял Первый МЕЧ.

- Учитель, у вас горло першит?! - добавил тут же Второй.

- Да, как только он сказал 'бульон из кролика', так мне сразу

показалось это горьковатым. Мне вот кажется, что с таким блюдом нужно обязательно пропустить по стаканчику.

- Ага, - подтвердил эти слова Виид. - Честно говоря, я приготовил хороший напиток как раз для вас.

- Правда?

Заранее говоря о том, чем будет потчевать, Виид хитрил, чтобы улучшить настроение у товарищей и стереть воспоминания о долгом ожидании.

- Во-о-он там есть ущелье. Пойдемте. Там я приготовлю покушать, а потом и выпьем.

- Действительно? Но стоит ли туда идти?

- Конечно же. Этот напиток надо пить в прохладном месте, только тогда можно полностью прочувствовать его необыкновенный вкус. Вообще-то, алкоголь меняет свои вкусовые качества в зависимости от температуры. И к тому же, разве не будет здорово пропустить по стаканчику в таком уютном ущелье?

- Разве?

МЕЧам хотелось побыстрей выпить, но что поделаешь... Раз туда, значит, туда.

Виид с товарищами отправился к ущелью. Оно располагалось достаточно далеко от места прохождения битвы, и природа тут была нетронутой. Ручей звенел чистой водой, в которой неспеша плавала рыбка.

- Ну что, понаблюдаете за работой мастера? Ах, да. Давайте-ка для начала опустим бутылочку в ручей.

- Хо-хо, это мы с удовольствием!

Виид на глазах отряда вытащил бутылку и опустил в ручей. Затем достал немного трав, заранее разделанное мясо кролика и приправы и сварил суп.

Бульон с лекарственными травами, который приведет в порядок усталое тело.

- Здорово!

- Как вкусно!

Блюдо, приготовленное Виидом, пользовалось бешеной популярностью.

Мясо кролика исчезло мгновенно, поднялась суматоха, каждый старался хлебнуть супа хотя бы на ложечку больше другого. Пэйл без продыху черпал ложкой, зная, какой большой аппетит у МЕЧей.

Виид приготовил им большую порцию.

Конечно же, он и не думал делать это бесплатно.

'Как уходит, так и приходит! Раз уж накормил, взамен потом что-нибудь да и придется взять'.

Когда выращиваешь свинью, разве, действительно, кормишь

ее потому, что она красивая? Конечно, нет - совершенно по другим причинам.

- Как же пересохло в горле! - Первый МЕЧ, украдкой оглядываясь, собирался достать бутылку с алкоголем.

Многие сглотнули. Не только МЕЧи - все хотели попробовать напиток Виида.

- Итак, я каждому налью и дам по стаканчику.

Виид вынул нож скульптора и вырезал для каждого по деревянной чарке, в которую тут же разлил спиртное. Чистое сияние напитка наполнило чарки до краев. Аромат исходил такой глубокий, что никто не смог удержаться и сразу не выпить, получив в руки свою порцию.

Попробовав, МЕЧи взорвались эмоциями:

- А-а-а-а! Великолепно!

Охлажденный напиток обжигал горло, вызывал прилив сил и бурю эмоций.

- Да... За такое не жалко будет никаких денег, - сказал Первый МЕЧ, а Манауэ с ним согласился.

- Мне неловко пить такую замечательную настойку бесплатно. Мне кажется, ее не так просто приготовить. К тому же Виид потратил все свои деньги на выполнение задания.

- Мы тебе многим обязаны и поэтому в знак признательности купим у тебя этот напиток. По крайней мере, я возьму две бутылки. - Пэйл, который и в прошлый раз пробовал алкоголь, выступил в роли инициатора.

- Точно. Мы купим. Давай все бутылки сюда.

МЕЧи уже не были новичками и могли позволить себе заплатить за спиртное. Теперь Виид мог получать деньги, продавая коктейли.

И всё-таки он не забыл поскромничать:

- Ну, не обязательно платить за это.

- Нет. Если не мы купим твой напиток, то кто? Давай, не обижай нас, неси всё, что есть.

- Хорошо. Ладно.

С этого момента Виид усердно носил бальзам к ручью, охлаждал его в воде и разливал для каждого в бутылки.

Ирен и Ромуна поднялись со своих мест.

- Виид, давай мы сделаем это сами.

- Нет. Вкус алкоголя зависит от того, как и когда его разливать. Я готовил напиток, поэтому точно знаю, когда он становится вкусным. Так что позвольте мастеру завершить дело, - сказал Виид и продолжил таскать и заполнять одну бутылку за другой.

И когда все уже были мертвецки пьяны, Виид наконец-то

перестал таиться и уже спокойно продолжил разбавлять спиртное водой. В чем, в общем-то, и заключалась истинная причина, по которой они пришли в ущелье.

Глава 5. Сила, способная обмануть смерть.

Закончив алкогольную вечеринку, они все вместе отправились в деревню орков.

По дороге Виид принял облик громадного злобного орка Каричи.

- Какой симпатяга!

- Это же тот самый орк!

- Посмотри на его руки. Какие мощные.

Внешний вид Каричи очень понравился Хварен и Сурке.

Большой кривой нос, выступающие за губы желтые клыки. Глаза, полные эгоизма! Огромный выпирающий живот!

Всё это ни в коем случае не было прекрасным с точки зрения нормальных людей. Уж очень уродливый, но в то же время забавный облик.

Деревню Виид нашел без труда. Иначе и быть не могло, ведь на протяжении нескольких месяцев он приходил сюда каждый день, чтобы поохотиться вместе с орками в горах Юрокина.

- Чвиик! Продам зубы монстра за пять миллионов золотых. Чвиик. Налетай-покупай!

- Совершенно гнилой меч древнего воина. Чвиик! Продам дешево, за 20 миллионов!

- Браслет, насылающий проклятие. Всего лишь за 8 миллионов золотом. Чвит-чвик!

После битвы с армией нежити орки завладели множеством трофеев и теперь продавали их по завышенным и 'выгодным' ценам. Некоторые всерьез заявляли Виду:

- Есть качественный товар. Покупай-налетай. Чвик.

- Не интересует. Чвиик.

Обычно после этого разговор заканчивался, но иногда орки настаивали на своем:

- Ты же за этим пришел, верно? Я дам тебе лучшую цену.

Продающие активно старались привлечь внимание:

- Ну, ты походи, посмотри и возвращайся. Чвиик!

Виид даже не смотрел в их сторону, а они продолжали болтать. Такая уж особенность у жителей этой деревни.

Порой Виида узнавали:

- Каричи, Каричи.

- Ну, чего тебе? Чвиик, - совершенно равнодушно отвечал

Виид.

- Что это за людишки? Чвик.

- Мои пленники. Чвик.

Этого было достаточно для объяснения причин прихода отряда в деревню. По своей природе орки слабы интеллектом, и сложные мысли не умещаются в их головах.

- А, вот как?! Поздравляю. Чви-чвит. Выглядят аппетитно. Супчик из них, наверное, получится вкусный. Когда же ты их съешь?

Орки-солдаты, пуская слюни, смотрели на Хварен, Ирен и Ромуну. На Сурку они не обращали внимания из-за её субтильного телосложения.

А девушки, внезапно ставшие угощением для орков, смеялись не переставая. Весьма забавная ситуация.

Виид с серьезным выражением лица отвечал:

- Я съем их потом. Чвиик!

- Да? Меня только позови. Чвиик.

- Давай два золотых. Чвичвит.

- Денег нет. Может... Чвик. Вместо них я дам тебе 80 глаз зомби?.

Глаза зомби - один из самых бесполезных предметов стоимостью порядка 5 серебряных монет.

- Пойдет. Чвиик.

- Ну, раз уж так, чур, руки мои! Чвик!

- Хорошо. Я оставлю их тебе. Чвиик!

Слушая такие разговоры, Ирен и Хварен бледнели. Вдруг он действительно собирается продать их на еду?!

Виид привел друзей в дом старейшины орков - большой шалаш из небрежно срубленных и сложенных деревьев, в котором во время дождя вода бежала отовсюду, а ночью сквозь дыры светили звезды. Хозяин встретил Виида ласковым взглядом:

- Каричи, ты пришел!

- Старейшина, я выполнил поручение. Чвик.

- Знаю. Твои заслуги невозможно забыть. Мы, орки, показали темным эльфам, кто настоящий хозяин в горах Юрокина! Чви-чви-чви!

- Дзинь!

Вы завершили задание: 'Процветание племени орков'.

Никакие жертвы не заставят отступить великих орков!

Отличающиеся плодовитостью орки вкладывают

в смерть больше смысла, нежели в жизнь.

Дерись до смерти с любым врагом!

Бой с сильным противником - дело чести для орков, поклоняющихся войне.

В результате победы в битве с армией нежити темные эльфы признали господство орков в горах Юрокина.

Слава орков, сражающихся с опасными монстрами, прогремит в веках.

Слава +230

Дружественные отношения с орками достигли 19.

Очки расположения Деревни орков +950. Очки расположения можно проверить в окне 'состояние региона'.

Всего очков расположения деревни орков: 2790.

Уровень повысился.

Уровень повысился.

Уровень повысился.

Завершение задания принесло ему 3 уровня.

- Теперь я дам тебе то, что обещал. Чвик! - сказал старейшина.

Награда в знак признания заслуг.

В деревне орков обычно это драгоценный камень или минерал.

'Будет здорово, если дадут дорогой самоцвет'.

Камень можно будет обработать и продать, а это уже хорошие деньги.

Виид чуть ли не молился про себя. Однако то, что вынес старейшина, оказалось не пойми чем.

- Чвиик. Этот минерал обнаружили очень давно. Он был частью доспехов, которые носил пришедший покарать нас. Чвиик. Выглядит как хорошая вещь, но мы не знали, что с ней делать, поэтому она так и лежала в кузнице. Бери и пользуйся, как знаешь, - протянул старейшина большой черный спекшийся 'камень'.

Поначалу Виид не смог понять, что это такое. И не руда как таковая, и не амуниция.

Некоторое время изучая этот предмет, он вдруг обнаружил слабые признаки каких-то доспехов. Он разглядел и перчатки, и

ботинки, наплечники и нагрудник. Сам материал почти полностью состоял из эльфийского серебра.

Похоже, всё это безуспешно пытались расплавить в домне, вот металл и принял такую форму.

'Эльфийское серебро. Чтобы его как следует обработать, придется отправиться в город божественных мастеров'.

К тому же Вииду предстояло еще найти там подсказки относительно профессии Легендарного Лунного Скульптора.

Город мастеров Родиум!

Место, где собрались гильдии художников и ремесленников, звало Виида.

- Тогда на этом всё, я пойду. Чвит!

Виид взял вознаграждение и уже собирался уходить, как старейшина ни с того ни с сего заявил:

- Теперь орки возвысились до облаков. Чвит-чвит. Мы не только щелкнули по носу надменных темных эльфов, но и дали знать, кто настоящие хозяева гор Юрокина. Чвиит. И хотя нам еще предстоит пройти тяжелый путь в сражениях, орки будут расой, которая доживет до конца времен.

Дзинь!

На просторах Версальского континента доступна новая раса: орки.

Злобные, эгоистичные создания! Однако искренние и прямодушные.

Они берут числом и гордятся этим!

Орки от природы наделены большой физической силой, и если будут развивать ее, то смогут соперничать с Варварами.

Отныне при создании персонажа в Королевской дороге можно выбирать расу орков.

Вот так задание! Теперь новые игроки смогут выбирать расу орков.

Виид уже представлял себе, чем это обернется.

"Кажется, скоро в горах Юрокина будет не протолкнуться".

Как только появляются новые профессия или раса, тут же толпа самых любопытных устремляется их опробовать. Еще немного, и деревню наводнят орки-новички, Земли отчаяния заполнит чвиканье, а на охоту в горах выстроятся очереди. И хотя торговых сделок здесь вряд ли будет много из-за дороговизны, новых возможностей появится немало.

В горах Юрокина бескрайний простор для охоты!

Высокоуровневых монстров тут столько, что и не сосчитаешь. Игроки, выбравшие расу орков, смогут развиваться, путешествуя по деревням темных эльфов или изгнанников. Такой опыт персонажам людской расы даже не снился!

Виид кивнул старейшине на прощание и покинул деревню.

* * *

Виид вместе с друзьями добрался до крепости темных эльфов. Тут ему предстояло встретиться с некромантом Бараболом.

- Командир!

Виида окружили НПС из королевства Розенхайм: солдаты, невредимые, как всегда, королевские рыцари и сотники. Бурен, Беккер, Хосрам!

Но как ни оглядывался Виид, найти среди них Дейла у него не получилось.

- Бурен, а где же Дейл?

- Де... Дейл... Хны-ык! - всхлипнул Бурен, а потом на пару с Хосрамом зарыдал в голос. Лица рядовых помрачнели.

- Дейл попал под заклинание Шая и разбился вместе с ,Крылатым драконом, - сдерживая слезы, сказал Беккер.

- Черт!

У Виида тоже защипало в глазах. Водопад чувств обрушился на него: грусть, сожаление, досада, страдание, боль. Он тоскливо посмотрел на Хосрама, возле которого всегда стоял Дейл.

Став сотником, Дейл в лепешку расшибался на службе. Он всегда был на острие атаки.

'Дееейл...'

Образ опечаленного Виида еще больше расположил к нему солдат королевства Розенхайм.

- Вот наш предводитель!

- Он опекал нас от самого Литварского логова.

- Я верю ему и ни капли не сожалею, что судьба нас связала.

Командиров, способных оплакивать умершего подчиненного, можно пересчитать по пальцам. Виид и без того обладал высокой харизмой и лидерскими качествами. Пройдя под его командованием битву с армией нежити, солдаты поверили в его талант.

Но теперь! Теперь преданность Хосрама, Беккера и Бурена выросла до небес, как и авторитет Виида среди простых солдат и рыцарей.

Друзья же решили, что все это время они просто не знали Виида.

'Я-то думал, он только о деньгах беспокоится.. А оказывается, у него тоже есть слабости', - размышлял Пэйл.

Почти те же мысли посетили Сурку и Ирен:

'А Виид наш чувствительный, раз так сильно переживает потерю соратника'.

'Всего лишь солдат, а как Виид о нем заботился и берег от опасностей'.

Еще немного, и Хварен с Ромуной заревели бы. Горечь утраты верного подчиненного передалась им тоже. Да и кто бы не сочувствовал человеку, на лице которого написана мировая скорбь!

Какая жестокая ошибка.

'Все мои вложения!!!' - вот о чем на самом деле думал Виид.

Король обещал компенсировать все расходы, если его воины вернутся в целости и сохранности. За повышение уровня солдат можно даже получить вознаграждение. Но смерть Дейла перечеркнула все надежды на награду за него, и теперь остается только кусать локти...

С тем же печальным выражением лица Виид спросил:

- Кто-нибудь еще погиб, кроме Дейла?

- Да. Потери составили 25 солдат. Но героически погибнув в схватке с ужасным Шаем, они навсегда останутся в памяти людей.

- Нет. Они останутся в моём сердце. Мы должны всегда помнить о них!

- Так точно, командир!

Чудо еще, что погибло так мало солдат. Хотя Виид держал их подальше от опасных мест и постоянно напоминал священникам накладывать исцеление, он все равно ожидал больших потерь.

Бурен, Беккер и Хосрам, напротив, выполняли рискованные задачи и в результате получили примерно по 70 уровней. Скорее всего, в королевстве Розенхайм их произведут в рыцари. До сих пор такую карьеру не удавалось сделать почти никому из простых солдат.

Королевские рыцари получили примерно 10-20 уровней.

Наконец, Виид выяснил все подробности и направился к черной крепости для встречи с некромантами.

Друзья, идущие следом, на мгновение замерли. Панорама цитадели и окрестностей, где гуляли эльфы с иссиня-черной кожей, завораживала.

- Виид, мы тут погуляем немножко, осмотримся, - сказала Ромуна.

Виид понимающе кивнул. Он и сам не хотел, чтобы друзья присутствовали при разговоре о завершении задания.

- Да, конечно. Встретимся после.

И Виид в одиночестве вошел в храм. С того памятного штурма внутри ничего не изменилось. Все так же одетые в темные мантии некроманты встречали Виида с мрачными лицами.

Барабол воздел костяной посох и сказал:

- Мы ждали тебя. Великого полководца, повергшего армию нежити, народ будет прославлять в веках.

- Бросьте. Это не только моя заслуга, - скромно ответил Виид.

По правде говоря, он действительно не приписывал себе все лавры. Победить в одиночку армию нежити - все равно что яйцом разбить камень. Виид сделал ставку на орков с темными эльфами и старался использовать на поле боя их способности наилучшим образом. В этом и заключался секрет победы, и Виид в мыслях не держал, будто он совершил что-то великое.

- Армия нежити побеждена благодаря твоему боевому духу. Шай теперь уснул навеки. Мы не знаем, сохранит ли он и в аду мечты о мести, но пока наш континент избавлен от него. Исчезновение армии нежити - только твоя заслуга.

Дзинь!

Вы завершили задание: 'Бессмертная армия под руководством Шайяра'.

Шайяр, возглавив темные силы, принес хаос и смерть на Версальский континент. Но теперь он изгнан, и ему нет пути назад.

После смерти Шайяра мир обрел покой, но силы тьмы еще не раз заявят о себе.

- Слава +2750

- Дружественные отношения с некромантами повысились.

- Уровень повысился.

- Уровень повысился.

- Уровень повысился.

- Уровень повысился.

- Уровень повысился.

- ...

Не меньше 17 сообщений о повышении уровня выпало одновременно.

К сожалению, в игре существовало ограничение на

максимальный объем опыта, который можно получить за один раз. Иначе трудно представить, каким могло бы быть вознаграждение за задание уровня А! Виид и так одним махом перескочил границу 300-го уровня и достиг 306-го.

'Долгим же был мой путь...'

Но даже если представить, что за оживление драконов не отнимали уровни, до настоящих высокоуровневых игроков еще ой как далеко.

Барабол поднял худощавую руку.

- От лица всех некромантов я хочу вознаградить тебя.

Вот уж от чего отказываться Виид не собирался! Награда за задание высшей сложности просто обязана поражать воображение. Гримуар некроманта, выпавший у Шая, - всего лишь начало.

"Это должно быть что-то уникальное! Или хотя бы 3-4 редких предмета".

Виид ожидал появления чего-то наподобие меча Агаты, который ему вручили в ордене Фреи.

- Только... Прошу прощения, но у нас нет ни имущества, ни сокровищ.

- ...

- Скрываясь ото всех, мы не могли свободно бродить по миру и копить богатства.

- Вот как... Но неужели у вас не осталось хоть какого-то дорогого вам предмета?

- За сотни лет гонений мы от всего избавились. Все ценности раскиданы по миру, и найти их тяжело.

- ...

Такая вот тяжелая правда.

Стоит только раз увидеть Барабола - грязный, мантия похожа на половую тряпку, из обуви разве только пальцы не высовываются, - и сразу веришь в нищету некромантов.

Виид от таких новостей аж ссутулился. Глядя на него, Барабол покачал головой:

- Не унывай так. У нас все же есть кое-что для тебя.

- Что же?

- Я, Барабол, предводитель некромантов, за то, что ты помог нам в трудную минуту, хочу вручить тебе особенный подарок. Такой подарок может сделать только некромант, - церемонно произнес Барабол.

Дзинь!

Барабол собирается передать Вам навык 'Сила,

способная обмануть смерть' - профессиональное умение кровавого некроманта, высшего представителя профессии.

При получении навыка изменятся характеристики:

Жизнь +500

Мана +1000

Все характеристики +3

Принять навык?

Виид не стал долго раздумывать.

"Хоть какое-то вознаграждение за задание уровня А. Надеюсь, это не бесполезный навык ".

Увеличение характеристик маны и жизни намекает, что новое умение будет из числа выдающихся. Некроманты - элита среди магов, кровавые некроманты среди них - сильнейшие, и вряд ли присущий только им навык будет чем-то посредственным.

- Я согласен.

- Правильный выбор.

Изучен новый навык - "Сила, способная обмануть смерть".

- Жизнь +500.

- Мана +1000

- Все характеристики +3

На тыльной стороне ладони Виида появилось изображение Рыцаря смерти.

- Проверить навык! 'Сила, способная обмануть смерть'.

'Сила, способная обмануть смерть' - начальный уровень 1 (0%).

Классовый навык кровавых некромантов. Активируется автоматически.

Помогает избежать гибели в момент прохождения грани между жизнью и смертью. Возвращает нанесенные повреждения Вашему врагу.

Активируется, когда жизни истрачены полностью.

В результате активации Вы превращаетесь в

нежить, благодаря чему можете сразу продолжить бой.

Жизнь и мана удваиваются. Превращение действует до рассвета.

Характеристики нежити зависят от уровня и характеристик игрока. Становятся доступны особые навыки. Нежить обладает 100% устойчивостью к черной магии и проклятиям. Уязвима к святой силе. Не может получать благословение или лечение от священника.

Для выживания в виде нежити необходим опыт хотя бы одного участия в охоте.

В случае гибели нежити уровни и характеристики вновь понизятся, а доступ к игре будет закрыт на 24 часа, как при обычной смерти.

'Так вот оно что, теперь можно продолжать бой после смерти!' - подумал Виид и решил, что навык очень полезен.

Конечно, в момент возрождения нежитью он все равно получит штраф за смерть, зато вероятность потерять предметы сильно уменьшается. К тому же мана и жизнь удваиваются, и можно использовать какие-то особые навыки нежити.

Впрочем, все это не идет ни в какое сравнение с тем, что можно будет играть непрерывно.

"Теперь не придется плевать в потолок целые сутки".

Для Виида, как и для любого темного геймера, игра была основным видом заработка. Потеря артефактов неприятна сама по себе, но целые сутки без Королевской дороги для него превращались в вынужденный отпуск.

Однако не все так радужно с использованием нового навыка. Нет никакого смысла становиться нежитью в бою с непобедимым противником. В такой ситуации только потеряешь еще больше после второй гибели.

- Мы, некроманты, терпели лишения долгое время. Однако сейчас, когда предрассудки развеяны, мы сможем открыто принимать учеников, а черная магия наконец-то получит признание, - сказал Барабол.

- Желаю вам успехов.

- Тебе пришлось немало пережить, спасая наше доброе имя. В благодарность я хочу поведать тебе один секрет. Ты думаешь, Версальский континент действительно такой безобидный?

- Что?

- В далеких краях, о которых не знает никто, живут они,

созидатели зла. Орден Эмбиню, правят которым 12 темных первосвященников.

- Темных?

- В отличие от орденов Фреи, Луи или Валхаловского дворца, это сообщество избегает огласки. Они верят в Единое зло и хотят погрузить весь мир во тьму. Двенадцатый из темных первосвященников скрывается в землях Басрин. Днем там мирно и спокойно, а по ночам религиозные фанатики проводят свои обряды. Они держат в страхе все деревни и крепости тех мест.

- Вы получили информацию об Ордене Эмбиню.

- Вы получили информацию о землях Басрин.

"Басрин..."

Раз уж в этих землях до сих пор никто не побывал, толку от новой информации не было никакого.

Виид попрощался с Бараболом и покинул темную цитадель.

* * *

Люди в центре материка с отчаянием вглядывались в небо.

Ни намека на облако. Палящие лучи солнца обжигают.

- Жарко, жара-а-а...

- Проклятие, хоть бы мелкий дождик пошел.

Погода не менялась уже несколько дней. Над перегретым материком повисла дымка. Воздух раскалился. Магия огня усилилась еще больше, сила заклинаний возросла как минимум на 20%. Мощь стихийной магии напрямую зависела от обстановки и условий окружающей среды.

Однако магам это усиление на пользу не пошло.

- Маг огня 272 уровня набирает группу для охоты. Никто не хочет присоединиться?

- Тут и так смертельно жарко. Какая, к черту, магия огня? Кто захочет свариться заживо?

Магов огня гнали отовсюду. В результате менее сильные маги льда были нарасхват.

Жара стояла нечеловеческая! Пот лился ручьями. Даже отдыхая, люди теряли силы, а от коротких боев быстро утомлялись. И все же, несмотря на всеобщее возмущение, мало кто покинул Королевскую дорогу.

Наоборот, здесь появилось еще больше игроков.

Мир, где все просто, скучен и неинтересен. А вот молниеносно меняющийся, опасный - становился тем местом, куда игроки стекались ради получения новых ощущений.

Климат Версальского материка изначально отличался изменчивостью. Так что мало кого, на самом-то деле, произошедшее удивило.

- Если, и правда, причина в проклятии, наверняка есть способ снять его.

- Ну, так ищи! Надо узнать его раньше других.

- Тот, кто сможет убрать жару, прославится на весь мир.

Гильдии, видевшие развал Алых крыльев, наперегонки искали какое-либо средство.

Обычные же люди потихоньку приспосабливались. Отдыхать устраивались поближе к фонтанам. Отправляясь на охоту или выполнение задания, заранее покупали бутылки с водой, с помощью которой можно ненадолго забыть о жаре в дороге.

Все чаще игроки отправлялись за монстрами в подземелья. Желающих набиралось так много, что дело доходило до схваток.

Кое-кто и вовсе уходил на север. Сейчас там царила приятная прохлада, хотя раньше было невыносимо холодно.

Проклятие перекраивало жизнь Версальского континента.

- Даже в группу не берут...

Роджеро, маг огня по профессии, сидел возле фонтана в крепости Бальт и глазел по сторонам. Вокруг сновали, объединялись в отряды и уходили на охоту люди.

- Ничего нет убойней заклинаний огня. Быстрые, сильные, многогранные...

Маги редко охотились в одиночку из-за небольшого количества жизней и слабой защиты. Конечно, находились игроки, способные преодолеть все трудности, но большинству приходилось садиться на шею какому-нибудь отряду и ходить с ним.

- Может, сменить направление и выбрать магию льда? Я так ждал возможности стать некромантом... Хотя они не идеальны, а стихия льда тоже стоит изучения. Нелегко, конечно, осваивать противоположную стихию, зато стоит чуть-чуть поднять мастерство, глядишь, и в отряд какой-нибудь возьмут... - рассуждал Роджеро.

И тут стоящий неподалеку НИП, житель деревни, повернулся к нему и сказал:

- Уважаемый Роджеро! Вы слышали новость?

- А?

У Роджеро были неплохие отношения с местными жителями.

- Это удивительная история приключений игрока по имени Виид. Говорят, маг Шай, ненавидя все живое, выбрался на свет со своей армией нежити, а Виид остановил их.

- Ви... Виид, говорите?

- Да. По слухам, он упокоил армию нежити. Лич Шай тоже убит и уже вряд ли сможет осуществить свои коварные замыслы. Наверное, теперь рыцари и паладины, которым не было покоя даже после смерти, могут спать спокойно.

Квест, который из-за отсутствия новостей все сочли проваленным!

А оказывается, армия нежити повержена.

То тут, то там возле фонтана раздавались радостные крики:

- Виид! Виид справился с заданием!!

- Шай умер!

- Профессия некроманта, наконец, доступна!

Похожая суматоха охватила все регионы континента одновременно.

* * *

Новости Версальского континента.

В студии КМС-медиа Син Хемин вела репортаж:

- Таким образом, сообщаем, что вторжение взбунтовавшихся монстров в деревню Рыванд на этом закончилось. Теперь жители деревни могут вернуться домой.

О Чжуван наклонил голову:

- Действительно, радостная новость. Не зря наемники утверждали, что без проблем разберутся с монстрами. Для них это был отличный шанс, и они им воспользовались. Те, кто бился в одном строю с дружинниками деревни, получили неплохой опыт. И хотя деревня немного разрушена, мы все же поздравляем победителей.

Оба ведущих сверкали черными кругами под глазами.

Как-то так получилось, что на Версальском континенте последнее время события шли нескончаемым потоком. Из-за этого им приходилось вести непрерывные трансляции, не отдыхая даже ночью.

"Эх, жаль, не смогла пойти вместе с Пэйлом", - сокрушалась Син Хемин. - "Он, наверное, с друзьями отправился в путешествие по Землям отчаяния..."

Из-за этих эфиров она не могла даже на секунду зайти в игру. Что уж говорить о свиданиях с возлюбленным! Ей так хотелось присоединиться к друзьям, но было совершенно некогда. К счастью, после сегодняшней передачи она возьмет отпуск на 4 дня.

"Надо собраться и закончить работу".

Переработки последних дней вгоняли ее в тоску.

Син Хемин взяла себя в руки и с профессиональной улыбкой продолжила:

- Невозможно не заметить ужасную жару, стоящую вот уже несколько дней. Говорят, вызвавшая ее гильдия Алые крылья наконец-то распущена?

- Да, это так. Никто не ожидал, что этим все закончится.

- Еще бы, ведь Алые крылья так гордились своей сплоченностью.

- Все-таки они входили в первую десятку гильдий Версальского континента. Гильдия была очень богатой: 7 крепостей, 23 деревни. В любой момент она могла нанять до 150 тысяч наемников. С таким высоким статусом и неистощимыми ресурсами развал похож на гром среди ясного неба.

- Что ж, ничего не поделаешь.

- По словам наших корреспондентов, в последние дни существования гильдию раздирали внутренние противоречия, а все дружественные альянсы от нее отвернулись. Другие гильдии не упустили шанс наброситься на ослабленного противника под предлогом морального долга... Десятки тысяч лучников и усиленные крепостные стены не спасли гильдию от разгрома. И хотя Терос невероятно харизматичен, все же, кажется, не в его силах было удержать контроль над ситуацией. Его армия раскалывалась, а враги становились все сильнее. В конце концов Алые крылья не выдержали давления и приняли решение распустить гильдию.

- Да, печально.

- Однако ходят слухи, что Терос вместе с другими ключевыми игроками - Психеей, буддистом и Великаном - собирается воссоздать гильдию. Что ж, поживем - увидим. Вероятно, это еще не конец истории.

- Кстати, О Чжуван, говорят, сейчас каждая гильдия ищет способ избавиться от жары?

- Да, сейчас этим занимаются многие. Ищут специальное задание либо артефакты, влияющие на погоду. Поскольку гробница Бельсоса расположена на юге, решение проблемы собираются искать на морозном севере.

- Ох, северные земли ведь очень опасны.

- Да. Про те места до сих пор ходят мифы и предания. Говорят, сильнейшие монстры встречаются там на каждом шагу и часто нападают на деревни. Кроме того, попадаются продвинутые монстры, перед которыми пасует воображение. На данный момент некоторые опытные игроки, собравшись в группы, исследуют север. По их словам, уровень монстров там просто поражает.

- Я в шоке. Значит, игроки наконец-то осваивают северные земли?

- Пока сложно сказать определенно, но, скорее всего, да. Север сейчас популярен, как никогда раньше.

Из-за пронизывающего холода на севере успело побывать очень мало людей. Там до сих пор раздолье для авантюристов.

В глазах Син Хемин вспыхнул огонек.

'Неплохо было бы отправиться туда вместе с Пэйлом'.

Она осторожно спросила:

- Раз на севере потеплело, туда должны были устремиться многие. Наверное, там сейчас здорово?

О Чжуван только поморщился:

- Син Хемин, ну не настолько же! Холод там до сих пор собачий. Большинство земель по сей день покрыто снегом, а северные королевства и вовсе стоят в вечной мерзлоте. Именно там и ведут поиски. Но пока этим занимается небольшое количество игроков, значительных результатов, я думаю, ждать еще долго.

- Да... Впечатляет.

В завершение первой части рассказа о Версальском континенте Син Хемин озвучила подборку небольших новостей.

Вторая часть программы была посвящена беседам с профессионалами. Поначалу их приглашали, в важные выпуски, но со временем встречи с ними превратились в постоянную рубрику.

Ли Ёнгхан уверенным тоном заявил:

- Похоже, задание с армией нежити провалено. Будь оно завершено, мы бы уже услышали об этом.

- В принципе, мы этого и ожидали. Ничего удивительного, - заявил другой гость под одобрительные кивки остальных участников. Подобное единодушие невольно заставляло зрителей безоговорочно поверить в провал задания.

Син Хемин осторожно спросила:

- Может быть, еще не все потеряно?

- Исключено. У вас, Хемин, пока еще маленький уровень, и вы не знаете, насколько трудно выполнить задание такой сложности.

- Вы поймете, о чем мы говорим, когда немного наберетесь опыта. В свое время мы тоже были такими наивными.

- Гильдия Красных наемников из королевства Розенхайм уже отправилась к Землям отчаяния. Будьте спокойны, милочка, - ехидно произнес представитель гильдии. - Когда появится армия нежити, мы ее остановим.

Стоило Син Хемин вмешаться в разговор, как ее тут же высмеяли.

От Пэйла она не раз слышала, насколько Виид хороший игрок. Однако в компании об этом не знали: ей не хотелось ради работы злоупотреблять доверием друзей.

Син Хемин постепенно мрачнела. Ее опять игнорировали, и никто не хотел прислушаться. И эта история повторялась каждый раз во время бесед с профессионалами. Публично!

Болтовня мирно продолжалась. И тут на ее телефон пришло какое-то сообщение.

"....."

Лицо Син Хемин расплылось в искренней улыбке.

- У меня есть для вас хорошие новости. Нашим телезрителям тоже это будет очень интересно. Поступила информация о результатах задания про армию нежити.

- ...?

- Разве задание не провалено?

Когда все гости обернулись к ней, Син Хемин с милой улыбкой неторопливо сказала:

- Нам стало известно, что Шай повержен, а армия нежити обрела покой.

- Не может быть!

Специалисты повскакивали со своих мест, роняя стулья. Случилось, по их мнению, невероятное!

- Бред! Вашему источнику можно верить?!

- Так говорят жители Версальского континента. И это подтверждает гильдия Красных наемников из королевства Розенхайм.

- Что?!

- Они вернулись, потому что для них не нашлось работы.

- ...

Глава 6. К центру мира

Пока Виид разговаривал с некромантами, его друзья бродили по цитадели.

- А это рынок.

Манауэ провел в крепости темных эльфов несколько дней и знал, где что находится, поэтому сейчас выполнял роль гида. Раньше, пока Виид готовился к битве, здесь носились толпы людей и орков, а теперь царили мир и спокойствие.

Многие эльфы содержали магазины.

- Продаю плоды, выращенные собственными руками.

- Покупайте лекарственные травы, - мелодичными голосами зазывали торговцы. Их черные глаза мерцали жемчужным блеском на фоне иссиня-черной кожи. Темные эльфы не отличались высоким ростом, зато их пышущие здоровьем гибкие фигуры приковывали взгляд красотой текучих движений.

- Какие они удивительные, Манауэ, - завороженно оглядываясь, произнесла Сурка. - Наверное, ты уже насмотрелся на эльфов?

Манауэ неловко почесал затылок:

- Если честно, не особенно.

- Как же так?

- Раньше в путешествиях мне не встречались темные эльфы. В торговых поездках по центру материка мы с Хварен встречали только лесных эльфов и полуэльфов.

- А кто такие полуэльфы?

Сурка задала вопрос, интересующий всех в группе. Пэйл, Ирен и Ромуна до сих пор не выбирались за пределы королевства Розенхайм и мало что видели, а МЕЧи вообще ни сном, ни духом не подозревали о таких существах.

- Полуэльфы отличаются от человека только заостренными ушами. Это полукровки от браков людей и эльфов. А лесные эльфы живут глубоко в лесах и очень сильны как воины, но магия у них слабовата.

- А есть и другие эльфы?

- Конечно. Серые и небесные, рыцари-эльфы и сумеречные... Много разновидностей, - с энтузиазмом перечислил Манауэ все, что знал.

Первый МЕЧ резко толкнул в бок коллегу:

- Эй, Третий!

- Да, Учитель.

- Ты же, вроде, немного разбираешься в Королевской

дороге?

- Так точно, Учитель! - рявкнул Третий. С некоторых пор он вел себя среди друзей как эксперт по игре.

- Ну, а кто такой эльф-то?

- Что? Эльф?

- Да.

- Эльф... Это-о-о...

- А может, ты просто не знаешь?

Увидев огонек недоверия в глазах Первого и Второго, Третий МЕЧ тут же замахал руками:

- Конечно же, знаю! Эльф - это деревня.

- Деревня?

- Лесная деревня, темная деревня, полудеревня. Все просто, правда? Так вот, здесь - темная деревня, потому что кожа у жителей черная.

Как ни странно, объяснение звучало довольно правдоподобно, и Первый МЕЧ понимающе закивал:

- Теперь ясно. Какой ты у нас, оказывается, умный, Третий МЕЧ!

- Вы мне льстите, Учитель!

Гуляя по цитадели, друзья накупили сувениров и трав. Дешевые и сильно действующие растения продавались тут в изобилии.

В галантерейных и обменных лавках глаза разбегались от количества удивительных товаров, а расхаживающие повсюду темные эльфы, гордящиеся своим цветом кожи, выглядели донельзя таинственными.

Не меньше завораживала панорама окрестностей, открывающаяся со стен крепости, расположенной на вершине высокой горы. Отсюда казалось, что мир лежит у ваших ног. Облака, гонимые ветром, горы, покрытые густой зеленью деревьев, - пейзаж, достойный кисти лучшего художника. Да еще и приятный освежающий ветерок.

Наслаждаясь панорамой, Ирен не сдержала улыбку:

- Все же сюда стоит вернуться.

- Точно. Надо будет наведываться почаще, - согласился Зефи. Он, привыкший постоянно рыбачить на реке, впервые любовался горами. Его душа пела при взгляде на заснеженные вершины.

- А теперь я провожу вас в оружейную лавку, - сказал Манауэ.

Магазин располагался возле крепостных ворот.

- Добрый день.

Поздоровавшись, Манауэ поклонился, однако хозяин,

пожилой темный эльф, в ответ лишь слегка кивнул.

- Опять пришел?

Даже занимающиеся торговлей темные эльфы оставались высокомерными. Есть покупатели, нет - их совершенно не беспокоило.

Манауэ старался говорить почтительно:

- Позвольте, мы тут немного осмотримся?

- Делайте, что хотите.

Каждый начал рассматривать подходящее именно ему оружие. Если в деревне орков не было ни одной хоть сколько-нибудь приличной лавки, то тут, наоборот, предлагали немало редких вещей.

Зефи нашел себе удочку. Деревья, выращенные эльфами, отличались прочностью и упругостью. Именно то, что нужно для рыбалки.

- Сколько она стоит?

- 8 тысяч золотом. Если берешь, плати, нет - поставь на место.

Услышав такую сумму, Зефи, не задумываясь, расплатился.

- Вау! Похоже, у тебя много денег, - сказала Ирен. Зефи в ответ лишь криво улыбнулся.

- У меня нет ничего, кроме денег...

- ...

Признание Зефи всех немного шокировало.

Слегка побродив по лавке, друзья собирались уже отправиться еще куда-нибудь. Однако темный эльф посмотрел на Пэйла и зацокал языком:

- Ты лучник, что ли?

- Да, верно. Почтеннейший, вы хотите мне что-то предложить?

- Твой лук совершенно никуда не годится, в отличие от способностей. На твоем месте эльф сгорел бы от стыда.

И Пэйл действительно покраснел. Лук за спиной и в самом деле был очень старым, его давно уже стоило поменять.

- Здесь большой выбор, так что выбирай. Есть и дешевые.

На стенах действительно висело множество разнообразных луков. По количеству товара с ними могли сравниться здесь разве что кортики, выложенные на витрине. Как бы то ни было, в крепости темных эльфов продавали преимущественно их излюбленное оружие.

Хотя большинство луков в магазине подходило лучникам до 200 уровня, более продвинутым тоже хватало, из чего выбрать. Редкие и уникальные луки выглядели настолько шикарно, что Пэйл даже не осмелился спросить их цену. В итоге он выбрал

один из самых простеньких, небесного цвета и старомодной формы. Совершенно обычный, без каких-либо дополнительных свойств, но все же с высокой дальнобойностью и, самое главное, с тетивой из волокон лотоса.

- Сколько он стоит?

- 25 тысяч золотом.

- У меня с собой всего 24...

- Если не покупаешь, уходи.

Любимый метод торговли Виида не сработал. Привередливые темные эльфы не слишком-то хорошо относились к людям.

'Почти все мои деньги...'

Скрепя сердце, Пэйл все же решился на покупку.

Лучники не меньше мечников мечтают заполучить более совершенное оружие. В каком-то смысле гонка вооружений у лучников даже жестче, ведь хорошие луки с высокой дальнобойностью позволяют поражать гораздо больше врагов.

- Хи-хи-хи, - рассмеялся от радости Пэйл, расплатившись и заполучив новое оружие.

В это время Сурка присмотрелась к хозяину лавки и заявила:

- А все-таки он такой милый. Не старичок, а словно бы старший братик.

- Сурка!! - заорала от удивления Ромуна, дергая подругу за рукав. Высокомерный темный эльф мог и разозлиться на такие слова. Цитадель хоть и была нейтральной территорией, но все же ее обитатели, в отличие от людей из крепости, могут напасть при низком уровне дружественности с ними.

Однако темный эльф, вопреки всем опасениям, застенчиво рассмеялся.

- Девушка, ты вправду так считаешь?.. Я что, так молодо выгляжу?

- Да. Вы совсем не кажетесь пожилым и вообще очень симпатичный... темный эльф.

- Ты тоже очень милая. Меня зовут Грангбель. Я буду рад, если ты станешь звать меня по имени.

- А меня зовут Сурка... уважаемый Грангбель.

У Зефи и Хварен глаза на лоб полезли. Если уж эльф представился первым, похоже, он не прочь подружиться.

Темный эльф, которому нравится, что он выглядит молодо и симпатично!

Ловко Сурка угадала, за что зацепиться.

Ромуна сжала кулаки. Так вот как можно обаять пожилого темного эльфа - комплиментами! Конечно, всегда нужно

действовать по ситуации, но этот способ такой... милый! Оказывается, даже Сурка, убивающая монстров голыми руками, способна быть любезной!

- Сурка, ты.... - не сдержалась Ромуна, но Манауэ тут же оборвал ее:

- Тихо! Сейчас очень важный момент. Не мешай ей.

- А?

- Она же пытается подружиться с темным эльфом!

Манауэ, уже успевший попутешествовать и поторговать в разных странах, лучше кого бы то ни было знал, как важна дружба. Чем лучше отношения с жителями деревни, тем больше пользы может принести общение с ними. Можно будет обращаться с просьбой или поручением, узнать нужную информацию или получить задание. На самом деле, Манауэ сразу же построил далеко идущие планы, стоило ему узнать, что Виид в горах Юрокина командует орками и темными эльфами. От Виида он надеялся получить информацию о заданиях в этих местах либо в Землях отчаяния.

Вопреки ожиданиям, особой выгоды извлечь не удалось.

Орки оказались просто неграмотными варварами. От них можно было узнать разве что о местах охоты, да где какие монстры водятся. Или, например, где погиб воин, и какой из командиров прославился, единственным выжив после жестокого боя, и все в таком же духе.

Бесполезная информация для торговца.

К тому же орки не жаловали людей, и даже завязать разговор с ними было трудно. Манауэ только зря потратил деньги на угощения и взятки.

Темные эльфы не сильно отличались от орков в своем отношении к людям. Высокомерные и привередливые, они ловко уклонялись от любых разговоров. Самые простые темы или общение продавца с покупателем - вот все, что удавалось из них добиться.

При этом темные эльфы изрядно недолюбливали Виида. Для них он был всего лишь грязным орком, заставившим их, таких благородных, работать без отдыха.

До этого дня Манауэ страдал от одиночества в крепости. Он безумно обрадовался, узнав, что друзья направляются сюда, и с нетерпением ждал их, подробно объясняя дорогу в Землях отчаяния.

Темный эльф Грангбель не обманул ожиданий:

- Если немного пройти на восток от нашей крепости, можно выйти к высокой горе Хорм. Она действительно прекрасна: множество монстров для охоты, склоны хоть и крутоваты, но вид

с вершины отменный. Я, конечно, не уверен, но, может быть, вы сможете прославиться, совершив восхождение на такую высокую гору? Будет трудновато, но если вы справитесь, я расскажу вам о другом потрясающем месте для охоты.

Выйдя из темного храма, Виид нашел своих друзей чем-то взбудораженными.

- Что случилось?

- Тут такое дело... - вышел вперед Манауэ и рассказал о посещении оружейной лавки.

- Высокая гора? И если подняться на нее, можно прославиться?

Виид, слишком до этого занятый подготовкой к сражению, тоже толком еще не общался с темными эльфами. Конечно, в этих землях много денег не заработаешь, и потому никто не горел желанием налаживать отношения с местными, но все же идея была такой заманчивой.

- Мы взойдем на эту гору! - решительно заявил Пэйл.

Ирен с Ромуной тут же в поддержку закивали. Путешествовали они мало и очков славы накопить не успели. Упускать возможность исправить это им не хотелось.

Виид оглядел друзей.

- Все согласны идти на гору Хорм?

- Гора-а... Дружище, я провел у реки много времени. Теперь пора бы посмотреть и на горы, - с нагловатой ухмылкой протянул Зефи.

Хварен, глядя на него, весело рассмеялась:

- Это просто прогулка. Мы пойдем в гору, где дует свежий ветерок, и повсюду густая зелень!

Заложив руки за спину, Первый МЕЧ сказал:

- Я тоже думаю, что будет чертовски интересно.

- Наверняка мясо, поджаренное на горе, особенно вкусно. Заодно и развеемся, - поддержал Второй. Мнения Третьего, Четвертого и Пятого МЕЧей практически ничем не отличались. Из-за отсутствия опыта путешествий восхождение в гору казалось им увеселительной прогулкой. К тому же еще можно будет полюбоваться пейзажами с вершины!

Идея опьянила всех еще в лавке темного эльфа. Друзья думать ни о чем другом не могли.

'Что-то тут не то, - думал Виид. Слишком уж легкомысленно все были настроены. - Ладно, авось, ничего не случится'.

Странно, конечно, что энтузиазм охватил всех, кроме него. Но других причин для беспокойства вроде бы нет.

Очки славы на самом деле очень выгодны. Игрок легко

может получить признание в деревне или королевстве, после чего пользоваться всевозможными благами. Если бы у Виида не было так много славы, орки и темные эльфы в штыки воспринимали бы его командование. И было бы под большим вопросом, чем закончится битва...

Виид кивнул.

- Ну что ж, давайте попробуем. Только, кажется, сейчас вы немного устали. Может, сначала отдохнем, а потом встретимся?

Действительно, Пэйл и остальные после долгой скачки по Землям отчаяния еле держались на ногах и безудержно зевали, из последних сил сражаясь с дремотой. Хварен поспешила согласиться:

- О да, это здорово. Мы все хорошенько выспимся и встретимся снова.

- Ну что, так и сделаем? - спросил у всех Пэйл.

В итоге они решили собраться через 12 часов. Сначала нетерпеливые МЕЧи, за ними и все остальные покинули игру. Последним вышел ненадолго задержавшийся Виид.

* * *

Выйдя из капсулы, Ли Хэн принялся подсчитывать расходы и доходы. Если хочешь разбогатеть, нужно тщательно вести учет финансов.

- Прибыль в этом месяце...

Рука Виида дрожала, записывая итоги. Полученные в этот раз предметы совсем не радовали. Всего-то три артефакта после такого монстра, как Шай, который наверняка

имел как минимум 470 уровень. И то гримуар должны были дать в любом случае, так что реально приобретенных предметов всего два. Укрепляющий камень и выглядящий бесполезным посох.

- Жалко терять столь ценный камень, оставлю его лучше. Итого, продать можно только посох...

Конечно, при желании камень продать легко. Наверняка люди за ним в очереди выстраиваться будут. А купив, отдадут его на обработку какому-нибудь кузнецу.

Однако лучше самому усилить с его помощью какой-нибудь артефакт, а потом уже продать. Так можно убить двух зайцев разом: и навыки прокачать, и деньги заработать.

После этого решения ожидаемая прибыль сократилась еще больше.

- Что ж, попробую для начала продать посох.

Ли Хэн зашел на сайт аукциона, чтобы оставить сообщение.

Сомнительно, что на посохе удастся заработать. Стоит только упомянуть о таких свойствах, как 'Самоотверженность' и 'Жертва', все клирики сразу разбегутся. Кому нужно оружие, которым и воспользоваться-то сможешь лишь в самом крайнем случае?

- Интересно, как выросли цены на недавно выставленные предметы?

Ли Хэн листал страницы лотов без особой надежды. Зачастую цены едва переваливали за стартовые, ведь вредные покупатели делали минимальные ставки.

На самом деле аукцион не обязательно должен длиться до установленной даты. Если назначить желаемую цену, сделка будет признана совершенной сразу, как только ставка превысит ее. Таким образом многие вещи распродаются в течение часа.

Однако Ли Хэн не делал этого, чтобы заработать хоть на копейку больше. Потому-то многие и повышали цены на пару центов.

- Ну, уж сейчас-то цена перевалила за 5 долларов? - размышлял Ли Хэн, реально оценивая свои шансы. Ставки на глефу и головную повязку эльфа ненамного превысили 10 долларов. Для глефы особо хорошей цены ждать не стоит, Виид и не рассчитывал, что она заинтересует многих. Зато за головную повязку он надеялся получить долларов триста.

И тут взгляд Виида остановился на одном бесполезном предмете.

Когти Минотавра. Количество ставок - 6. Цена 30 000 долларов.

- Что!? - воскликнул Ли Хэн. На аукционе не могло быть розыгрыша: в момент совершения ставки как минимум 10% от нее приходится оставлять под залог.

- Надо же, 30 тысяч долларов.

И хотя цена была абсурдной, Ли Хэн все же поспешил подтвердить ставку. Он решил, что попробовать стоило: даже если покупатель откажется от покупки, залог - те самые 10% - Хэн сможет получить, так что и раздумывать не стоило.

- Даже 3000 долларов...

Ли Хэн быстренько записал в баланс дополнительную прибыль.

Не прошло и минуты с момента подтверждения продажи,

как телефон разразился пронзительной трелью.

Ли Хэн слегка обеспокоенно снял трубку.

'Надеюсь, звонят не потому, что произошла какая-то ошибка, и сделку хотят отменить?'

Кто знает, такой звонок вполне мог и случиться.

- Алло? - с волнением сказал Ли Хэн.

- Добрый день. Я только что получил подтверждение ставки на аукционе, - раздался в трубке нетерпеливый голос. - Это ведь вы продаете когти Минотавра?

У Ли Хэна опустились руки. Самые худшие предположения подтвердились, сейчас покупатель откажется от покупки и попросит вернуть залог.

'Неужто!..'

Ли Хэн сглотнул и автоматически ответил:

- О чем Вы? Здесь нет такого человека!

После таких слов собеседник, по идее, должен был распрощаться, но не тут-то было.

- Разве вы не играете в Королевскую дорогу?

- Что? Какую дорогу?

- Королевскую дорогу. Разве это не у вас персонаж по имени Виид?

- Я не знаю такого! - резко ответил Ли Хэн.

- Не может быть... Номер-то правильный.

- Не знаю, по какому вопросу вы звоните, но мне некогда, я кладу трубку.

- По... Постойте! Ваш номер не может быть неверным, ведь и надежность этой сделки высокая, и информация о нескольких других успешных есть.

- ...

Собеседник продолжал приводить аргументы. Ли Хэн в замешательстве не знал, что сказать.

- Просто мне срочно нужно поговорить с этим человеком. Если это не вы, помогите с ним связаться, пожалуйста. Простите, я так торопился, что забыл представиться. Меня зовут Кан Хансоп, я начальник отдела планирования КМС Медиа.

- КМС Медиа?

Среди играющих в Королевскую дорогу вряд ли найдется кто-то, не знающий КМС Медиа, настолько они были популярны.

- Мне надо обязательно поговорить с человеком, чьего персонажа зовут Виид. Вы можете связаться с ним?

После повторной просьбы Ли Хэн засомневался:

'Не похоже, что он звонит ради отмены сделки'.

Казалось, у собеседника действительно какое-то важное дело. После недолгих колебаний Ли Хэн все же решился:

- Я - Ли Хэн. Моего персонажа зовут Виид.

- О! Вот как. А что же вы только что?..

- ...

- Ладно, это уже не важно. Мне очень нужно поговорить с Вами.

- Говорите.

- К сожалению, это не телефонный разговор. Если есть время, могли бы Вы приехать к нам в телецентр?

- Едва ли, - не задумываясь ответил Ли Хэн

- А?

- Проезд от моего дома до вас очень дорогой, это три пересадки на автобусах.

Услышав такое, Кан на несколько секунд онемел, но вскоре все же очнулся:

- Тогда, если Вы скажете мне адрес, я могу отправить за Вами машину. Так Вас устроит?

- Да, конечно.

- Значит, до скорой встречи.

Глава 7. Деньги приходят и уходят.

Из КМС Медиа, как и обещали, выслали машину незамедлительно. Это оказалась иномарка с представительно выглядящим водителем. Ли Хэн открыл ее дверцу очень бережно, двумя руками. На иномарке он ездил впервые в жизни.

У телецентра он закрыл дверь так же аккуратно, опасаясь поцарапать машину.

Начальник отдела уже ждал его возле входа:

- Рад встрече. Меня зовут Кан Хан-Соп.

- Ли Хэн.

Кан, средних лет лысый мужчина, смотрел на Хэна и думал:

'Не слишком ли он молод?'

На видеоролике в Зале славы персонаж излучал мощь и невероятную смелость, поэтому казалось, что игроку должно быть где-то 30-40 лет. Вопреки ожиданиям, перед Каном стоял молодой парень немногим за двадцать. Начальник отдела, разумеется, скрыл изумление и пригласил Ли Хэна за собой:

- Что ж, давайте пройдем в отдел планирования и там поговорим. Нам в эту сторону.

- Хорошо.

Шагая по коридорам телецентра, Кан непрерывно говорил о рождении КМС Медиа и доли вещания на сегодняшний день, о гармонии игры и эфира, которой они так добивались.

Чем больше появляется игроков, тем важнее становится информация. Одной из причин успеха Королевской дороги было как раз обилие разнообразных профессий: больше десяти тысяч только по предварительным подсчетам.

И подробности о них невозможно найти, используя лишь интернет. Немногочисленные обладатели редких специальностей не стремятся поделиться с трудом добытыми сведениями со всем миром. А некоторые, изучившие профессию первыми, даже держат в тайне способ ее получения.

В результате в игре скоро будет навалом вдоль и поперек изученных профессий, и люди будут в основном выбирать именно их. И в этот момент телекомпания с помощью репортажей расскажет игрокам о замечательных новых профессиях.

И не только о них.

Можно поведать людям о еще не освоенных землях на обширных просторах Версальского материка или о задании, за которое дают особую награду. Таким образом можно сделать

Королевскую дорогу еще интереснее.

По дороге к офису Кан озвучивал свои мысли:

- Без эфиров люди ничего не будут знать, и им останется только тыкаться наугад, как слепым котятам. Что в этом хорошего? Например, если кто-то прошел испытания в одиночку и чего-то добился, репортаж об этом позволит второй и третьей волне игроков повторить достижение в свое удовольствие. Королевская дорога и наши трансляции уже стали неразлучны.

Ли Хэн совершенно не обращал внимания на слова Кана о концепциях и новой роли эфира. Он понял лишь то, что раз количество зрителей постоянно растет, значит, и канал развивается. В результате он пришел к единственному выводу:

'Эфир - это деньги!'

Там, где собираются люди, всегда водятся деньги.

Телевизионные передачи о Королевской дороге пользовались популярностью как внутри страны, так и за рубежом. И не только передачи. Игра заняла обширную нишу на рынке, добравшись до индустрий кинематографа, комиксов и беллетристики. Многое было завязано на деньги. В эту картину вписывалось и то, как Ли Хэн зарабатывал, продавая игровые предметы.

- Это наш отдел планирования.

Зайдя внутрь, начальник отдела повел долгожданного гостя в свой кабинет. Сотрудники офиса, мимо которых они проходили, изумлялись при виде Ли Хэна. До этого никто не предполагал, что игрок, чьего персонажа зовут Виид, настолько молод. Пожалуй, даже чересчур.

В кабинете начальника отдела Ли Хэн присел на мягкий диван для гостей. Кан и еще несколько его сотрудников расположились напротив.

Начальник отдела сразу начал с главного:

- Уважаемый Ли Хэн, не сочтите за наглость, но какой у Вас уровень?

- Отвечать обязательно?

- Нет, конечно. Но все же будет неплохо, если Вы скажете. Мы просто примем это к сведению.

- Ладно, тогда... Триста шестой.

- На самом деле?!

У Кана от удивления глаза полезли на лоб.

- Правда триста шестой? Если Вы не хотите раскрывать свой настоящий уровень, ничего страшного.

- Говорю же вам, триста шестой. После завершения последнего задания добавилось несколько уровней. Порядка

двадцати.

- Невероятно!

- Что-то не так?

- Нет, что вы. Просто удивительно.

Ошеломлению Кана и его сотрудников не было предела. Они в недоумении качали головами. Работая в КМС Медиа, они повидали немало высокоуровневых игроков. У подавляющего большинства из них уровень превышал 370-й!

Однако сейчас задание сложности А выполнил игрок всего 306-го уровня. К такой новости нельзя остаться равнодушным.

'Да нет же. На момент окончания задания его уровень был даже ниже, чем сейчас!..'

Такая абсурдная новость просто не укладывалась в голове.

'Пусть даже он прошел задание с помощью орков и темных эльфов, это все равно непостижимо!'

Господин Кан выпил воды переводя дух, и продолжил:

- Ну, ладно. Могу я узнать, какая у Вас профессия?

- Профессия...

Ли Хэн остановился на середине фразы. Ему вдруг почему-то стало стыдно признаваться!

Кан и сотрудники восприняли его замешательство по-своему:

'О, похоже, у него очень крутая профессия!'

'Точно! Именно благодаря профессии он смог получить такое задание!'

'Может, он авантюрист? Похоже на то. Наверняка у его персонажа есть врожденное чутье на задания'.

И в этот момент Ли Хэн наконец-то продолжил:

- Я скульптор.

- Что?!

- Моя профессия - скульптор.

- ...

В кабинете воцарилась тишина.

Скульптор!

Он что, сумел выполнить такое задание с профессией, о существовании которой все давно попросту забыли?!

Начальник отдела криво улыбнулся.

- Замечательно! У вас выдающаяся профессия. В последнее время в Королевской дороге ремесленники и художники все больше обращают на себя внимание.

- Я тоже так думаю. Профессия скульптора, по-моему, действительно клевая! - говоря это, Хэн по-прежнему чувствовал себя неловко и сконфуженно. Хотя на самом деле он не думал, что его профессия накладывает какие-то ограничения в навыках.

Ведь есть разные варианты развития.

И если вначале в сражениях скульптор слабоват в сравнении с воинами, постепенно осваивая различные ремесла, он становится сильнее и учится разным способам выживания. Радует еще и то, что характеристики скульптора могут быть выше, чем у других профессий, даже при отсутствии боевой практики. Благодаря чему, например, с высокой характеристикой 'выносливости' он медленней устает и может драться намного дольше.

После небольшой паузы начальник отдела кое-что вспомнив, продолжил:

- Ах, да. Говорят, недавно в Королевской дороге какой-то циничный скульптор эксплуатировал игроков как простую рабочую силу. Строил с их помощью пирамиду и кормил их при этом кашей из трав. Это так жестоко.

- В самом деле? Надо же, и такое в мире бывает! - поцокал языком Хэн, делая вид, что удивился.

- Да. Но и зрителей стало больше из-за этого. Кстати, как давно вы играете в Королевскую дорогу?

- Чуть больше года.

- ...

В этот раз пауза была еще дольше.

Королевская дорога открылась примерно два с половиной года назад. Большинство людей, находящихся сейчас на вершине рейтинга, начало играть именно тогда.

'Чуть больше, чем за год, он смог настолько вырасти, что прошел задание уровня А?'

'Где это видано, чтобы за год набрать больше 300 уровней?!'

И Кан, и все его сотрудники пришли к единому мнению:

'Да он просто-напросто лжец!'

'Кажется, он мастер блефа!'

'Молодой еще, вот и приукрашивает!'

Что ж поделаешь, Хэн забыл упомянуть, что играет по 18-20 часов в день. Неудивительно, что ему не поверили.

Путь развития, выбранный Хэном, изнуряюще тяжел: сначала каждая способность доводилась до совершенства, чтобы потом применяться в полную силу. Например, один месяц посвящался только шитью, другой - кузнечному ремеслу, потом три месяца подряд заниматься рыбалкой. С такой задачей не справиться без огромной силы воли и терпения.

Доходило даже до того, что во время охоты на монстров не оставалось времени на отдых. Ведь вместо того, чтобы сидеть перед костром и наслаждаться природой, приходилось вырезать скульптуры!

Хэн не достиг бы успеха, если бы не вкалывал как проклятый.

Задав еще несколько незначительных вопросов, Кан перешел к цели встречи:

- По правде говоря, причина, по которой мы сегодня пригласили вас в телецентр, - это заключение контракта.

- Контракта?

- Как Вы, наверное, догадываетесь, он связан с эфирами на нашем канале.

- А в чем конкретно его суть?

- Это же вы недавно прошли задание, связанное с племенем орков и уничтожением армии нежити?

- Да, - кивнул Ли Хэн. Еще только услышав, откуда ему звонят, он предположил, что в телецентре кое-что о нем уже знают. А уж когда его стали подробно расспрашивать об уровне и профессии, он убедился в этом окончательно и потому ничего не скрывал.

Господин Кан довольно улыбнулся.

- Мы смотрели видео, опубликованное в Зале славы. Задание, которое вы на нем выполняете, уже заинтересовало очень многих. Вы согласитесь, чтобы мы показали его в нашем эфире? К слову сказать, у нас в основу распределения прибылей заложено количество зрителей. Ваша доля будет напрямую зависеть от того, сколько людей просмотрят запись.

- А если вдруг телезрителей будет мало?

- Не думаю, что это возможно, но если такое произойдет, мы выплатим вам базовую сумму.

Хорошенько поразмыслив, Ли Хэн не нашел повода для отказа. Денег ведь получить можно будет гораздо больше, чем просто за размещение видео в Зале славы.

- Хорошо. Я согласен.

- Замечательно. Может быть, тогда вы захотите заключить с нами эксклюзивный контракт?

- А чем он отличается от обычного? Я должен буду сниматься в передаче для рейтинга? Или, может быть, вести шоу с красивыми актрисами, или выступать в программах наподобие 'Свидания вслепую'?

Услышав такое, присутствующие в переговорной люди не смогли остаться спокойными.

'Он себя в зеркало-то хоть видел?'

'Ну-ну, прямо звезда эфира, за которой фанаты толпами бегают'.

'Для рейтинга?! Ха-ха!'

Кан вытер пот со лба.

- Нет-нет, Вам не придется самому выступать в передачах. Вы же занимаетесь выполнением заданий? И в будущем продолжите этим заниматься?

- Да, конечно.

- Эксклюзивный контракт означает, что мы с вами подписываем договор, на основе которого сможем транслировать в эфире задания, которые вы выполняете.

- Ах, вот оно что.

И Ли Хэн радостно улыбнулся. Он действительно считал адовым трудом постоянно демонстрировать хорошее настроение и выходить на работу каждый раз, когда что-то случалось.

Кан и его сотрудники выдохнули с облегчением:

'Фу-ух, а я уж было подумал...'

'Ну, слава богу!'

'Кажется, пропасть мы миновали'.

Начальник отдела протянул Хэну документы:

- Это договор. Как только Вы его подпишете, мы сможем транслировать присланные задания в эфире. Единственное, что Вам нужно знать, это что нет необходимости показывать все задания. И если телеканалу понадобится, видео могут быть сокращены...

- Сокращены? Почему?

- Например, вы проходите какое-то серьезное задание, и мы транслируем его в эфире. Если вдруг показ каких-то подробностей усложняет Вам выполнение задания, телеканал может сократить передачу.

- Я думал, аудитория важнее.

- Это делается не только для Вас, уважаемый Ли Хэн. Как Вы знаете, телевидение - прежде всего бизнес. Все получат выгоду, лишь если Вы благополучно завершите задание. Поэтому иногда приходится отодвигать время эфира или вообще отказываться от него. Это же касается заданий с большим вознаграждением, при необходимости их тоже можно не разглашать.

- Ну, да, в принципе, это неплохо.

- Все это подробно написано в контракте, прочтите его внимательно. Если появятся какие-то вопросы, я готов на них ответить.

Ли Хэн углубился в изучение контракта.

Оказалось, телекомпания ожидает от него видео о неразглашенных заданиях сложности В или выше. После чего выпускает на основе полученных сведений телепередачу. В зависимости от доли вещания и количества телезрителей происходит расчет и выплата вознаграждения.

'Неплохо'.

До сегодняшнего дня Хэн в основном сосредоточился на добыче артефактов и оттого игнорировал многие задания. Ведь какое бы хорошее поручение ему ни попалось, если в итоге не удавалось получить дорогой предмет, усилия пропадали впустую.

Но вот теперь на таких заданиях еще можно и заработать. Причем иногда очень легкие деньги, так как бывало, что запутанное поручение на самом деле выполнялось очень быстро.

- Я подпишу контракт.

- Тогда вот здесь напишите свои личные данные и поставьте подпись.

Это Хэн и сделал.

* * *

Проводив гостя до выхода из телецентра, начальник отдела вернулся в свой кабинет. Сотрудники тут же загомонили:

- Господин Кан!

- Что?

- У нас небольшая проблема. В лучшем случае небольшая.

- Что еще?

Служащий нервно тыкал пальцем в контракт, заполненный Хэном. Небрежные каракули в нем не поддавались никакой расшифровке.

Кан прищурился.

- Ни капли не похоже на человеческий почерк.

- Мне тоже так кажется.

Как бы то ни было, контракт считается заключенным после того, как стороны подписали его лично.

От усталости, накопившейся за последние сутки, заполненные постоянными попытками как-то достучаться до Хэна, Кан рухнул на стул.

- Раз он его подписал, это уже не имеет значения.

- Поздравляем Вас, господин Кан! - тут же послышались радостные выкрики сотрудников.

Они не понаслышке знали, что значит работать не покладая рук круглые сутки, и если бы итоговый результат не приносил им радость и уважение окружающих, такой темп не многие бы выдержали.

- Господин Кан, а когда ждать видео?

- Может быть, через час? Он, наверное, как раз к тому времени домой приедет. Сюда он добрался как раз за час.

- Быстрей бы уже прислал, что ли.

Все в отделе планирования чуть не подпрыгивали на месте от нетерпения. Ли Хэн же, в свою очередь, приехав домой, сразу принялся отправлять файл с записью задания.

Уже приближалось обеденное время, и Кан с коллегами в ожидании видео забросили все остальные дела.

Вскоре один из сотрудников, сидевший у компьютера, закричал:

- Пришло!

- Неужели? - воскликнул Кан. - Ну-ка, выведи картинку на экран.

Пока видео готовили к показу, Кан почувствовал, что голоден:

- А разве не пора уже обедать?

- Господин Кан, а мы не могли бы поесть за просмотром?

Всем не терпелось увидеть запись задания Ли Хэна. Даже Кану хотелось поскорее узнать, как проходила битва с армией нежити.

- Одновременно? Ну ладно, сделай заказ курьеру.

- Хорошо. Я мигом.

В этот момент дверь открылась, и вошел директор телецентра.

- Кан, говорят, ты успешно подписал тот контракт?

Он уже был в курсе визита Ли Хэна.

- Да. Все прошло благополучно.

- И когда же планируется сеанс передачи?

- Нам потребуется время на обработку видео и звука, но будем стараться не задерживаться с выходом.

- Постарайтесь... С такими делами нельзя тянуть.

- Конечно, я все понимаю, - сказал Кан и поклонился. На работе он всегда придерживался норм вежливости.

- А что это у вас тут происходит? Какие-то проблемы? Почему во время обеда все сотрудники ошиваются тут?

- По правде говоря, мы только что получили то самое видео и сейчас собираемся посмотреть его за обедом.

- Вот как?

Директору стоило больших усилий сказать это равнодушно. Прошлый ролик о битве с эльфами и орками он смотрел с большим интересом, и теперь ему до смерти хотелось увидеть новое сражение.

- Могу я посмотреть его вместе с вами?

- Конечно, сочтем за честь.

- Только не здесь. Надо бы позвать еще и режиссеров... Давайте-ка пригласим всех, кто участвовал в последнем заседании, кроме тех, кто сильно занят, и устроим просмотр в

зале совещаний.

Возражать никто не стал. Видео гораздо приятнее смотреть в просторном зале с ультрасовременным экраном и встроенной стереосистемой, чем на небольшом мониторе в отделе планирования.

Заказав обеды, Кан, его сотрудники, директор и режиссеры с удобством разместились в креслах зала совещаний. Погас свет, на экране замелькали первые кадры, из колонок хлынули пробирающие до костей звуки...

- Багровый дым заслонил красное солнце. Чвиик! Мрак покрыл землю, птицы перестали петь...

Перед зрителями появился безобразный орк.

- О-о-о! - перешептывались радостно девушки. - Это же Каричи!

Отвратительный и безобразный Каричи, вопреки всему, обладал дьявольской привлекательностью. Взгляд его больших и выразительных глаз завораживал, а во всех движениях сквозила невероятная харизма. Так что поклонницы у него уже появились повсюду.

Директор довольно улыбнулся:

'А Каричи даже среди сотрудников популярен. Здорово, что контракт заключен!'

Служащие телецентра уже навидались всякого и редко выглядели заинтересованными в происходящем на видео. Если им что-то понравится, тогда и успех у телезрителей точно обеспечен.

На экране Каричи запел свою песню, а глава телецентра наклонился к начальнику отдела:

- Кан.

- Да, господин директор?

- Сколько длится эта запись?

Кан быстро выяснил и шепотом ответил:

- 21 час.

- ...

- Кажется, он прислал нам неотредактированную версию. Может, просмотрим только самые важные моменты? Или запустим в ускоренном режиме?

- Давайте-ка пока посмотрим - как есть.

На экране клубы темно-красного дыма вырывались из пещеры и заволакивали небо. Обстановка накалялась. Вот-вот должно было что-то произойти!

Завывая замогильными голосами, из пещеры повалили толпы зомби, упырей и скелетов.

- А-а-а! - прокатились по залу женские вопли. Жуткие

мертвецы появились в кадре крупным планом, и девушки рефлекторно завизжали, но тут же рассмеялись.

Наблюдая за началом сражения орков и темных эльфов с армией нежити, Кан и директор раз за разом сжимали кулаки.

Крепостные стены вовсе не казались им неприступными! Сражение, приблизившись к воротам вплотную, держало их в невероятном напряжении.

И тут курьеры доставили заказанные обеды.

Ни один человек даже не притронулся к еде, настолько всех захватила битва.

Все еще только начиналось. Атаки армии нежити следовали одна за другой. Когда десятки тысяч серебряных стрел взметнулись в воздух, в зале раздались возгласы:

- Бог мой, сколько же это стоит?!

- Да он просто богач!

Происходящее на экране казалось фантастикой.

Драконы взлетали в небо и разбрызгивали святую воду; темные эльфы и орки, следуя приказам Каричи, дрались с такой самоотверженностью, что у всех зрителей вспотели ладони.

Отвагу орков невозможно было передать словами. Они дрались лицом к лицу с Гигантскими чудовищами и Древними рыцарями!

Через какое-то время в бой вступили и некроманты. Своей магией они оживляли мертвецов, опережая и сводя к нулю все усилия ведьм Шерпа.

Армия нежити была практически побеждена.

И тут, наконец, появился Лич Шай!

Сила его была невероятной. Заклинания безграничной мощи выжигали все вокруг. Орки и темные эльфы погибали без числа, но все так же продолжали рваться в бой.

Лорд вампиров и Темный рыцарь тоже вступили в схватку.

Это было грандиозно!

Противники ринулись к Личу, словно мотыльки, летящие на свет фонаря, и Шай встретил их всей своей мощью. Так силен мог быть только босс-монстр с более чем 400 уровнем!

Он кричал и угрожал бесчисленным противникам! Его заклинания разрывали всех в клочья. Драконы гибли, но даже умирая, ухитрялись разбрызгивать святую воду, наносящую ему урон.

Постоянное использование заклинаний также не проходило даром: Шай понемногу слабел. И в конце концов силы покинули его. Цепляясь за любую возможность, он пытался переманить на свою сторону Лорда вампиров.

И в этот момент Каричи бросился в атаку на Шая. Казалось,

это беспроигрышный ход, но Лич и не подумал умирать от сокрушительного удара орка. И все завершилось тем, что магия темных эльфов испепелила застывших в смертельных объятиях противников.

Директор задумчиво пробурчал себе под нос:

- Так это победа или поражение?

- Победа, - сказал Кан. - Ведь уже доложили о завершении задания.

Директор огляделся по сторонам.

Стрелки часов показывали 9 утра. Сотрудники сверкали красными глазами на осунувшихся лицах. Они смотрели видео почти сутки, не прервавшись даже для сна! В туалет, конечно, бегать приходилось, но даже там все старались не задерживаться, чтобы побыстрее вернуться к просмотру.

Такое с ними произошло впервые со школьных лет.

Директор и начальник отдела распаковали, наконец, обеды, заказанные еще вчера. За поглощением давно остывшей еды они и продолжили разговор:

- Кан, как обстоят дела с графиком передач?

- На сегодня запланировано несколько важных программ.

- Их можно отменить?

- Я выясню.

Кан догадался, что задумал директор. Он и сам понимал, что эта запись должна оказаться в эфире как можно скорее.

Директор добавил:

- Но эта запись не должна стать частью другой передачи.

- Конечно. Мы сделаем отдельный спецвыпуск.

- И как можно быстрее.

- Мне бы тоже этого хотелось, - вздохнул Кан, - но на вечерний эфир рассчитывать не стоит. Нужно обработать изображение и звук, а времени абсолютно не хватает. Наверное, лучше уж запустить фильм на всю ночь.

- Редактируйте по минимуму. Сильно сокращать не стоит. Если иначе никак, запускайте в эфир небольшой отрывок, а остальное выкладывайте в свободном доступе на нашем сайте.

- Так и сделаем. Я тоже считаю, что эта запись от обработки ничего не выиграет.

- Похоже, скучать не придется.

И Кан с директором рассмеялись.

* * *

Ли Хэн, довольно мурлыкая, заполнял книгу расходов и доходов.

- Легкие деньги! Сами приплыли в руки.

Денежный контракт с телекомпанией!

В зависимости от количества телезрителей оплата будет сильно меняться, но без этого никак. Да и сумму ставки на аукционе за когти Минотавра выдали как задаток за эксклюзивный контракт...

- Но на этом нельзя останавливаться. Денег все равно недостаточно...

Хотя о расходах на лечение бабушки или повседневных тратах можно больше не беспокоиться, будущее младшей сестренки все еще остается под вопросом.

Плата за университет росла постоянно и уже превышала 10 тысяч долларов за учебный год. Таким образом, за все время обучения придется выложить 40 тысяч! Кроме того, нужно будет еще выдавать деньги на карманные расходы, да и учебники стоят немало. И это только затраты на само образование!

А ведь кроме них есть еще и сопутствующие расходы. Например, поездки на пикники и студенческие фестивали. Или вступительные взносы в какой-нибудь кружок. Ну и, разумеется, студентка должна хорошо выглядеть, а значит, надо покупать одежду и косметику!

Чертовски много расходов.

- На эти деньги и коммуникатор можно купить, - пробормотал Хэн, имея в виду очень маленький портативный компьютер. Не такой, как у него самого, а крошечное, размером с наручные часы устройство, которым удобно пользоваться, к примеру, для учебы или различных хобби.

Цены на такую технику сильно прыгали: самый лучший мог стоить дороже 100 тысяч долларов, а самый простенький - минимум 5 тысяч.

Но для студента такое устройство просто незаменимо.

- И это еще не все.

Чтобы устроиться на работу, возможно, придется посещать курсы. В такое нелегкое для трудоустройства время закончить институт и сразу же найти работу - невероятная удача. Поэтому экономить на развитии собственных способностей не стоило ни гроша.

- Мир таков: не можешь учиться - не сможешь и заработать!

Воспоминания о прошлом острой болью резанули сердце. Хэн никак не мог забыть всю горечь своего положения, когда он работал на фабрике, занимаясь мелкой работой наподобие выдергивания торчащих ниток. Столько ругани он тогда

наслушался в свой адрес! Столько оскорблений! И как бы он ни старался, стоило совершить малейшую оплошность, и ему говорили, что он никчемный.

Как самому молодому среди всех, приходилось вечно быть на побегушках, да и трудиться сверхурочно.

Порой ему и зарплату-то не всегда выплачивали!

Та же история повторилась и на стройке. Несмотря на весь свой железный характер, он плакал, выслушивая брань старших товарищей, которые шпыняли его по малейшему поводу.

Назвать эти ситуации можно только эксплуатацией, а ведь случалось такое не раз и не два. Многие алчные руководители ловко пользовались ситуацией, когда люди не могли написать жалобу в министерство труда.

Ведь если работники это сделают, и в министерстве возбудят уголовное дело, зарплату-то, возможно, и удастся выбить, но предприятие попадет в черный список, тебя сократят, а новую работу найти вообще не удастся.

Испытав подобное на своей шкуре, Ли Хэн отчаянно хотел, чтобы сестренка заняла хорошее место в порядочной фирме.

- Для полного счастья в студенческие годы у нее должно быть все то же, что и у других. Поэтому портативный компьютер точно нужен.

Заработанное сегодня Ли Хэн решил отложить на будущее сестры. Когда она станет студенткой, ей понадобится много чего покупать, и эти деньги как раз пригодятся.

- Ой, сегодня же надо навестить бабушку.

Ли Хэн быстренько закончил приводить записи в порядок.

Целиком сосредоточившись на выполнении задания, он не посещал тренировочный зал, не заглядывал в больницу к бабушке. И именно в сегодняшний день он клятвенно обещал обязательно ее навестить.

В это время в палате сидела Хаян.

- Это действительно уведомление о зачислении в университет? Ты мне не врешь? - пытливо всматривалась бабушка в лицо внучки.

- Боже мой, бабуля, ну зачем мне тебе врать? Смотри, тут даже имя его написано.

- И все же как-то не верится...

Ли Хэн поступил в университет!

Свершилось невероятное.

Ли Хаян поражалась не меньше. Все это казалось таким нереальным!

'Я думала, на собеседовании все и закончится...'

Она действительно не ожидала такого результата, но радоваться, однако, не спешила.

'Если братик узнает, будет катастрофа'.

То, что он рассердится, еще не так страшно. Настоящая проблема в том, что Ли Хэн, трясущийся над каждой копейкой, даже и не думал получать высшее образование!

И тут бабушка хитро улыбнулась.

- Дитя мое, не стоит так переживать.

- То есть?

- Я уже все придумала, так что не беспокойся.

- Хорошо, бабуль, я надеюсь на тебя.

Когда Ли Хэн вошел в палату, сестра стояла, низко опустив голову. Бабушка говорила с ней на повышенных тонах, но увидев нового гостя, сразу же оборвала фразу на середине.

Ли Хэн тут же подлетел к ним:

- Ба, что случилось?!

- Тебе этого не следует знать.

Очень необычное для нее поведение. Да и сестра, словно не заметив Ли Хэна, так и стояла понурившись.

- Ты опять ругаешь Хаян? Она же вроде образумилась и налегла на учебу. И с дурной компанией больше не связывается, как раньше.

- Не в этом дело.

- Тогда в чем?

- Что это еще за новости, зачем ей поступать в университет?

Ли Хэн почувствовал, как земля покачнулась под ногами.

- Ты так всполошилась, узнав об этом?

- Да. Мы и так концы с концами еле сводим, а тут еще университет! Разве ты не бросил школу ради работы?

- Бабуля, что ты! Я сдал все экзамены, можешь не сомневаться, у меня теперь законченное среднее образование! - уговаривал Ли Хэн, но бабушка и бровью не повела.

- И все равно, тебе так тяжело, а мы должны сидеть у тебя на шее? Ты глава семьи, и все заработанные тобой деньги нельзя вот так выбросить на какое-то образование.

- Бабушка, университет - это не прихоть! Пока есть возможность, надо выучить как можно больше, в будущем это окупится!

- Хэн, ты уж слишком печешься о своей сестре. Вот если тебя поставить на ее место, ты бы поступил туда?

Решив, что нельзя упускать момент, Ли Хэн тут же кивнул головой:

- Конечно. Я думаю, что в университет надо идти

обязательно.

- Правда?

- Абсолютно.

'Клиент созрел!' - подумала бабушка и кинула взгляд на Хаян. Та слегка качнула головой: 'Немного не хватает'.

Чтобы подловить Ли Хэна, этого маловато. Нужно наверняка обрубить все пути назад.

На минуту воцарилась тишина.

Бабушка замолчала, задумавшись, как вести разговор.

И хотя Ли Хэн уже вкусил житейскую мудрость и был искусен в лести, до мастерства опытного продавца ему оставалось далеко. Хватка и проницательность, приобретаемые за десятки лет торговли на рынке, не возникают на пустом месте. В том, что касается сущности человека, бабушка не имела равных. С выражением упрямства и настойчивости на лице она продолжила:

- Тогда давай так, мы снова поговорим об этом, но только после того, как Хаян пройдет вступительные экзамены. Хотя нет, это касается только ее, так что с тобой разговаривать и смысла нет. Вот она поступит, и я постараюсь все ей объяснить.

- Бабушка! - подпрыгнул Ли Хэн. - Зачем ты так? Разве это не здорово, что Хаян будет учиться в университете?!

- Ты действительно думаешь, что это хорошо?

- Безусловно! Там она и воспитание получит, и образование достойное.

- А денег тебе разве не жалко?

- Да, придется сильно потратиться, но нельзя из-за этого отказываться! Если она будет усердно заниматься, в будущем все вернется с прибылью.

- Так вот в чем дело! Значит, ты тоже не прочь ходить в университет, если бы тебя туда зачислили.

- Ну-у...

Ли Хэн почувствовал, что разговор уходит куда-то в сторону. Но несмотря на дурные предчувствия, казалось, он вот-вот ее переубедит. Отступать было нельзя.

'В конце концов, ну что может случиться-то?'

И он уверенно кивнул:

- Да, это так. Я тоже с удовольствием ходил бы в университет, если бы меня зачислили. Поэтому я и хочу отправить туда учиться сестренку. У нее есть к этому способности. По оценкам школьных экзаменов видно, что она справляется все лучше.

- Так и знала. Будь у тебя только шанс, и ты бы на всех парах рванул в университет. Однако даже и не думай пропускать занятия.

- Что?

Бабушка сдержала довольную улыбку и протянула ему конверт:

- Это документы о зачислении в университет Корея.

- Это... Неужели?! ... - дрожащими руками потянулся к конверту Ли Хэн.

Сертификат о поступлении в университет Корея!

'Наконец-то! Хаян все-таки зачислили!'

Его затопили радость и волнение такой глубины, что он на секунду потерял дар речи.

И тут бабушка продолжила:

- Поздравляю с зачислением в институт, Хэн. Со следующего года ты станешь студентом.

* * *

На каждом канале, на всех сайтах для телезрителей творилось что-то невообразимое. Игроки с нетерпением ждали запись битвы с армией нежити. О результатах задания уже знал каждый, из-за отсутствия публикаций все страшно злились.

В КМС Медиа же не стали ничего специально рекламировать. Тем не менее повсюду носились слухи, что контракт на видео с заданием уже заключен. Информация о том, что Кан и его сотрудники вместе с директором компании всю ночь смотрели запись, просочилась каким-то образом за стены телецентра.

- Быстрее покажите ролик!

- Почему до сих пор нет передачи?!

Сайт разбух от подобных сообщений, казалось, он вот-вот зависнет.

В КМС Медиа работали на пределе возможностей, однако даже легкая обработка часового фильма занимает несколько дней. Не видя другого выхода, режиссеры приняли нелегкое решение:

- Давайте уже просто покажем как есть.

- И так все поймут.

По-хорошему, необходимости в обработке и не было. Оригинальный ролик не содержал ничего лишнего, редактирование сводилось к тому, чтобы вставить в нужных местах пояснения и комментарии. И даже это решили не заканчивать:

- Будь, что будет.

- И в таком качестве ролик пойдет на ура.

Режиссеры и сами просмотрели исходное видео целиком и ни капельки не жалели об этом. Предполагая, что и телезрители останутся в восторге, они пустили запись в эфир.

Трансляция началась внезапно, без предварительных оповещений.

Никто не знал, когда закончатся монтажные работы, поэтому о заранее назначенном времени показа и речи идти не могло.

Непонятно, как люди узнали о начале передачи, однако новость о ней со скоростью пожара охватила интернет.

Аудитория росла невероятно быстро. К концу показа число зрителей минимум вдвое превышало обычное.

Доску объявлений снова захлестнул вал сообщений:

- Я пропустил начало. Сделайте повтор передачи.

- Когда можно будет увидеть ролик еще раз?

Работники телекомпании удовлетворенно улыбались.

Из-за этого эфира КМС Медиа приобрела такую популярность, что ее невозможно пересчитать на деньги. Плюс к тому, появилось много людей, желающих узнать побольше о Виде, который предстал перед публикой в образе орка Каричи.

* * *

- Я пойду в университет? - растерянно пробормотал Ли Хэн. О таком он даже в самых буйных фантазиях не мечтал. Где это видано, чтобы парня приняли только потому, что он классно играет в игры?!

- Это случайно не мошенники прислали? Ну, те, которые получают плату за 'обучение' от доверчивых студентов и потом на эти деньги занимаются бизнесом?

Университет, который он совсем недавно считал самым перспективным, в мгновение ока получил статус хуже, чем у финансовой пирамиды. И Хэн ведь не был так уж неправ. Все заведения, куда поступают за деньги, одинаковы.

- Узнали, где можно урвать деньжат, вот и прислали это, - простонал Хэн.

Но как бы то ни было, пути назад нет. Он уже обещал бабушке, что обязательно пойдет учиться. И младшая сестренка это тоже слышала. Если он теперь откажется получать высшее образование, Хаян тоже придется от него отказаться. И даже отговорки, что он не может учиться из-за денег, не помогут.

Не стоило портить сестре будущее в самый важный момент. Она ведь уже в выпускном классе...

Ли Хэну оставалось только пойти на компромисс.

- Зачисление в университет еще не значит, что я обязательно должен туда ходить. Боюсь, такие затраты мы не потянем. Поэтому сделаем так. Если Хаян получает стипендию и поступает, я тоже иду учиться. По-другому никак.

На меньшее Ли Хэн просто не согласится. Он надеялся убедить этим сестру и бабушку... Хотя прежде всего, конечно, просто смотрел на вещи практично.

Теперь Хаян ощущала себя загнанной в угол не меньше брата.

'Если постараться изо всех сил, я смогу, нет, должна получить стипендию...'

Согласившись, она обречет себя на упорные занятия, зато если удастся получить стипендию, то и в университет поступить труда не составит. По школьным оценкам шансы на стипендию довольно велики. Если не случится ничего непредвиденного, все удастся.

'Стоп. Она ведь хорошо учится... А вдруг у нее выйдет?! Это ж мне со следующего года тоже придется ходить на учебу?!'

До начала занятий в университетах осталось меньше года. Примерно через 7 месяцев уже начнутся занятия, так что времени оставалось немного.

Ли Хэн изменился в лице.

Студенческая жизнь, молодежная романтика!

Подобные глупости он уже давно выбросил из головы.

- Я ведь буду старше всех в группе...

Ли Хэн схватился за голову. Ему уже 22, как раз на начало учебы стукнет 23 года. Студенческая жизнь и без того ужасно расточительна, а его вдобавок будут воспринимать 'старшим братом'*!

Уже сейчас одна мысль об этом выводила его из себя. Если и вправду все сокурсники окажутся моложе, жди беды. Обеды в студенческих столовых, конечно, недорогие, но когда все скопом начнут просить угостить их...

- Надо будет скрыть свой возраст, - решил Ли Хэн.

В самом деле, дешевле выйдет притворяться, будто он поступил в университет, как и все, вовремя...

*Корее уважение младшего к старшему и по возрасту и по должностям. Даже разница в один год делает одного "старшим братом" или "старшей сестрой", а других соот-но "младшими". Старшие, обычно, всегда заботятся о младших, в том числе и

"угощают едой", помогают в общем. Но скупой наш Ли Хэн, если окажется старшим в универе в своей группе, ему таки придется иногда за свой счет покупать еду - платить за банкет.

Глава 8. Горная дорога

Когда Виид вошел в игру, Пэйл, Ирен и трудолюбивый Манауэ уже его ждали. Почти сразу подключились и остальные.

- И что мы теперь станем делать? - спросил Пэйл, глядя на Виида.

У того никаких особенных идей не возникло, и он просто сказал:

- Надо закупиться перед походом нужными вещами. Есть предложения?

- Закуски! Давайте наберем побольше закусок! - загомонили МЕЧи.

С ними согласились все. Ирен и Сурка ужасно соскучились по кулинарному мастерству Виида:

- Дорогой друг! Ты так давно уже ничего не готовил...

- И правда! Так хочется снова попробовать твои блюда!

- Как бы то ни было, а мне кажется, в горах у мяса будет изумительный вкус, - протянул Зефи, причмокивая губами. Первый МЕЧ тут же хлопнул его по плечу:

- Хо-хо! Ты, похоже, знаешь в этом толк!

- Конечно! Разве не самый смак - лакомиться мясом на открытом воздухе, вместо того чтобы париться под крышей какого-нибудь ресторана?

- Да! Да! Ты прав! - тут же подтвердили МЕЧи.

Настоящий рыбак Зефи! По правде говоря, в такой профессии надо быть чуточку ленивым. Терпеливо выжидать, сидя на одном месте и наслаждаясь рыбалкой, время от времени вкушая рыбные блюда!

Зефи помнил в мельчайших подробностях все, чем угощал Виид, а тот, в свою очередь, видя поднявшийся ажиотаж, решил согласиться с большинством:

- Хорошо, давайте сходим и купим простенькие приправы и кухонную утварь.

- Я покажу дорогу, - заявил Манауэ, назубок изучивший расположение всех лавок в крепости темных эльфов. Ему как торговцу без таких сведений не было и смысла чем-либо заниматься.

Под его руководством они быстро обошли окрестности, закупив специй и приправ, примерно на пару сытных обедов.

- Мясо в любом случае найдется, так что здесь не стоит брать много. Тем более свежее оно всяко лучше, - высказался

Первый МЕЧ.

Виид согласно кивнул, он очень редко покупал продукты в каких-либо лавка в игре.

- Значит, так и сделаем.

В приподнятом настроении, с предвкушением легкой прогулки они все вместе покинули крепость темных эльфов.

- Что ж, ай да!

- Ура! Идем на гору!

- Вперед! К шашлыкам!

И отряд направился в сторону горы Хорм.

Поход проходил спокойно и легко. Дул свежий ветерок, вокруг цвели цветы. Бабочки порхали с места на место, птицы радостно щебетали.

- Идиллия! - радовалась Хварен.

У нее было такое ощущение, будто она на прогулке в лесу. Аккуратно пробираясь между деревьями и болтая о том, о сем, она следовала за впереди идущими товарищами. Ей казалось, что об этом походе останутся одни хорошие воспоминания.

И все вокруг думали так же!

'Оказывается, есть еще такие тихие и спокойные места'.

'Все это время я жил словно в тумане, посвятив себя набору уровней, и не замечал такой красоты!'

'Иногда все-таки стоит вот так расслабиться и беззаботно провести время'.

'А гулять в горах не так уж плохо. И славу поднять можно, и разузнать что-нибудь интересненькое'.

Каждый шел и размышлял о своем. И вдруг Сурка увидела впереди невероятно глубокую яму:

- Вау! Ничего ж себе! Откуда здесь такая ямища?

Виид как ни в чем не бывало ответил:

- А это след монстра.

- Что?! Это... Это... след?!

- Да.

Пройдя немного дальше, они увидели поляну с беспорядочно поваленными вокруг нее деревьями.

- Мистика какая-то. Как будто ураган пронесся.

И пока все оглядывались вокруг с немым вопросом в глазах, Виид почувствовал, что нечто подобно уже видел:

- Да тут, похоже, монстры дрались.

- Неужели?

- Судя по разрушениям, они были где-то средней силы.

- И-и-ик!

Только сейчас друзья начали осознавать серьезность

ситуации.

'Мы же на горном хребте Юрокина!'

Королевство Розенхайм считалось относительно безопасным, и блуждая там по дорогам, можно было не опасаться за свою жизнь. Однако гуляя в горах Юрокина, стоило смотреть в оба.

- Я пойду впереди, - сказал Пэйл. Зефи и Сурка встали по бокам, готовые в любой момент отразить атаку. МЕЧи тоже вытащили оружие. И хотя Виид считал все эти приготовления излишними, отговаривать он никого не стал.

На территориях, которыми владели темные эльфы и орки, сильные монстры не обитали. Чтобы найти таких, нужно зайти далеко вглубь горного хребта. Особенно много их в Красном лесу и вдоль узкого ущелья, по которому ему не так давно пришлось пройти.

Выбираясь на охоту с орками, Виид досконально изучил хребет Юрокина. Конечно, он посетил не все земли, но все же имел хорошее представление о местности и видах монстров, обитающих тут.

'Мне говорили, что на горе Хорм живут Йети. С ними я уже встречался'.

Старейшина орков когда-то поведал ему об этих местах. С его слов, дорога в горах немного опасная, зато чудовищ мало.

'Точно. Беспокоиться о Йети не стоит'.

Зная об этом, Виид шел совершенно спокойно.

Склоны Хорм поражали удивительными деревьями и причудливыми валунами, поэтому ее легко было узнать издалека.

Так как за следующие полчаса ничего не произошло, все вновь расслабились, и поход превратился в увеселительную прогулку! Им казалось, что Хорм ничем не отличается от других гор. Но вблизи она оказалась невероятно высокой. Настолько высокой, что как бы друзья ни запрокидывали головы, вершину горы рассмотреть не удавалось. Ее полностью скрывали облака.

- Ух ты, какая огромная!

Склоны оказались круты настолько, что походили на лестницу, на ступенях которой изредка росли прекрасные деревья.

- С вершины, наверное, потрясающий вид!

Друзья не могли не согласиться с Хварен.

'Да тут все время подъема можно наслаждаться пейзажами'.

'Хоть солнце и припекает, зато дует прохладный ветерок. Отличная погодка для похода!'

Они начали подниматься в гору.

Незаметно прошло два часа. Монстры не показывались,

поход становился монотонным. Первый МЕЧ, лениво потянувшись, сказал:

- Эй, Виид!

- Да?

- Может, стоит здесь устроить привал? Я-то думал, на вершине покушаем, но...

- Сейчас? - спросил Виид, оглядываясь по сторонам. Но то ли от голода, то ли от усталости, услышав эти слова, все тут же плюхнулись на землю.

- Конечно, давайте перекусим и двинемся дальше!

- Ирен и Хварен, приготовьте мясо. Манауэ, займись дровами, а ты, Зефи, достань посуду. Пэйл, твоей задачей будет развести огонь.

- Есть!

И вскоре все как ужаленные кинулись в разные стороны.

Разведение костра, подготовка посуды и купленного в крепости темных эльфов мяса не заняли много времени.

Сурка горестно вздохнула:

- Мы будем есть только мясо?

- Нет. Раз уж пришли в горы, надо и лапши поесть! - ответил Виид.

- Лапши? А что, здесь можно ее найти?

- Подожди чуть-чуть. Я мигом сделаю!

Виид положил в кастрюлю дикорастущие травы и немного мяса, залил водой и поставил на огонь. Из этого должен получиться густой бульон.

Затем он принялся замешивать тесто из муки и воды. Мука летела во все стороны, пока он ловко и безжалостно взбивал ее, понемногу добавляя воду. Вскоре тесто было почти готово, и тогда он принялся раскатывать его, превращая в длинные полоски лапши.

Домашняя лапша! Приготовленная золотыми руками мастера, она выглядела невероятно аппетитно. Виид опустил ее на пару минут в кипящий бульон.

- Готово! Так, кушайте быстрей, пока не разварилось.

- Класс! Просто слюнки текут! - сказала Сурка и потянулась ложкой к кастрюле. Но МЕЧи опередили ее, принявшись зачерпывать прямо мисками!

- Превосходно!

- Лапша на природе - это нечто!

- Да! Так здорово прийти в лес, развести костер и приготовить на нем еду. Какой приятный обжигающий вкус!

Блюда Виида пользовались бешеной популярностью.

Горы, как никакое другое место, лучше всего подходят для

наслаждения вкусом острого бульона с лапшой и жареным мясом.

- И все-таки, - чавкая, начал Второй МЕЧ, - Учитель...

- Чего тебе?

- Так мы все съедим подчистую.

Всегда голодные, МЕЧи даже ячменный хлеб подъедали до последней крошки и не верили, что еды может быть вдоволь.

- Ничего. Виид ведь с нами!

- А, точно!

- Ты не переживай, а ешь давай.

- Хорошо, Учитель.

МЕЧи съели все, до чего дотянулись. Остальные не сильно от них отставали: на природе всегда просыпается дикий аппетит.

- Ой, как вкусно! Спасибо! Ик!

Все наелись буквально до отвала.

- Что ж, потихонечку пойдем?

Набравшиеся сил МЕЧи двинулись в авангарде.

В принципе, и до этого никто не испытывал особого беспокойства. Гора как гора. Всем казалось, что еще чуть-чуть, и они выйдут на вершину.

Неожиданно окрестности заволокло густым туманом. Оказывается, отряд успел подняться до уровня облаков.

- А здесь сыровато, - сказала Хварен, раскинув руки в стороны, словно пытаясь искупаться в тумане.

Зефи же вытирал лоб от осевшей росы.

- Такой свежий и прохладный воздух... Надо было прийти сюда вместе с Мейрон, - грустно сказал Пэйл. Обволакивающий со всех сторон туман погружал в мистическую атмосферу. Будь его любимая здесь, прогулка могла бы стать приятным романтическим воспоминанием.

Вскоре они прошли облака насквозь, и снова стало светло. Виид посмотрел наверх

- Вроде почти пришли... Ой!

Все рассчитывали, что вот-вот доберутся до вершины горы. Но ничего подобного. Даже здесь она не просматривалась, как бы они ни запрокидывали головы. Все закрывал еще один слой облаков!

Грандиозная гора, пронзая небо, подавляла своим величием. И забравшись сюда, можно было сказать, что они только-только дошли до подножия!

А впереди на заснеженном склоне тут и там мелькали Йети.

Представшие перед ними грубые очертания скал навевали мысли, что их обтесал какой-то великан. Тропинка наверх терялась между ними так, что местами с трудом найдешь, куда поставить ногу. В таких вот местах и живет большинство Йети.

Получается, дальше в обход них не пройдешь.

'Вот почему нам до сих пор не попадались монстры!'

Виду уже случалось драться с огромными белошкурыми Йети, потому он остался совершенно спокойным.

- Давайте здесь подготовимся к бою, - предложил он и начал собирать у всех броню и оружие.

Заточка мечей, чистка брони, глажка одежды. Своим мастерством Виид поднимал характеристики предметов. А поскольку все недавно плотно поели, были еще и положительные эффекты от еды.

- Значит, так. Ирен, с тебя благословения. Пэйл, заманиваешь монстров стрелами. Все остальные, когда начнется бой, делаете все, что можете.

И бой начался!

Трое Йети, подраненные стрелами Пэйла, кубарем скатились вниз.

- Кв-ву-уа-а-а!

- Куррык-куррык!

Йети 340-го уровня! Хотя Виид и дрался до этого с похожими вместе с Союн, таких он еще не видел.

- Кя-а-ао-кя-а-ао! - орали человекоподобные волосатые монстры.

Виид отразил атаку Йети мечом, нанеся противнику небольшое ранение. И тут из зияющей раны чудовища его окатило холодом!

Вы обморожены. Скорость атаки и перемещения уменьшается. Повышается риск простуды. Усиление обморожения может привести к замерзанию и смерти.

Оказывается, высокоуровневые Йети обладали способностью насылать холод. Вот уж действительно, снежные монстры! В холодном климате горы Хорм они развили потрясающие способности.

Воздух разрезал треск ломающегося льда. Меч Виида замерз от прикосновения к лапе Йети!

- Опасайтесь передних лап! - закричал Виид во весь голос. Но поздно: каждый в отряде уже подвергся похожим атакам.

Йети морозили все вокруг при каждом ударе. По сравнению с этим потеря жизней казалась сущим пустяком, ведь она не приводила к уменьшению сил и падению скорости.

- Бр-р-р-р! - пищали девушки. - Что ж так холодно-то?

- Зато освежает, - радовались МЕЧи. Они натерпелись от жары, охватившей Версальский континент, пока добирались до Земель отчаяния. Воспоминания о том, как они истекали потом, еще были настолько свежи, что сейчас морозящие удары Йети почти доставляли удовольствие!

Третий и Пятый МЕЧи встретились взглядами и ухмыльнулись. За долгие годы они научились понимать мысли друг друга без слов.

'Я контролирую его спереди'.

'Тогда я нападаю сзади'.

Выбрав себе одного Йети, они разделились и атаковали его с двух сторон. Пока Третий, рискуя жизнью, уклонялся от лап взбешенного монстра, Пятый колотил того в спину.

Смертельно опасная манера боя!

Каждый раз, когда Йети замахивался лапой, Третий ловко уходил в сторону, парируя удар мечом. Повреждения от атак монстра таким образом снижались до минимума!

Если бы это увидел кто-то со стороны, он очень удивился бы. Атаки монстра проходили буквально в миллиметре от Третьего и не достигали цели, встречая на своем пути меч. А ведь всего один пропущенный удар мог убить наповал!

Это напоминало танец на канате над пропастью.

При этом, отводя удары, Третий вопил:

- О, да! Как освежает!

Он уже успел приспособиться к обморожению!

В Королевской дороге вы испытываете боль от ранений. И среди всех чувств лишь боль подавлялась на 20%, и все равно ощущения оставались крайне неприятными.

Но не для Третьего, который вырос среди уличных драк!

Пятый колошматил спину монстра.

- Удар, удар, выпад!

Он метил исключительно в жизненно важные точки: позвоночник, затылок! В угаре боя он заставлял свой меч порхать. Сила, накопленная на стройках, придавала теперь атакам устрашающую мощь!

- Смотри, как прикольно! - воскликнул Второй, пихая Четвертого в бок. - Давай-ка и мы подключимся!

И они зашли к Йети за спину.

- Хотите помочь, так лучше спереди атакуйте! - недовольно крикнул Третий.

- Прости, но сзади как-то веселее.

- Старшой, ты и сам неплохо справляешься, вроде. Чего тебе помогать? Мы же пока разберем его на запчасти, верно?

- А то!

Теперь кроме Пятого спину чудовища колотили Второй и Четвертый. Монстр не мог оставить это без внимания! Разъяренный Йети одним прыжком повернулся, выискивая для атаки новую цель.

Третий внезапно из защищающегося стал нападающим. Несмотря на это, жизни его все равно потихоньку падали. Меч и ноги все это время постепенно замерзали. Даже ослабленные защитой удары холода наносили серьезные повреждения. Если бы не заблаговременное благословение и чистка доспехов, кто знает, может, он уже был бы мертв! Бой шел до первой смерти: то ли это будет Третий, то ли Йети.

Непрерывный вал ударов Второго, Четвертого и Пятого по одним и тем же болевым точкам наконец-то подействовал. Монстр пал!

От грохота, с которым его огромная туша свалилась на землю, чуть обвал не начался.

- Ур-ра! Победили! - воскликнул Третий, воздевая свой оледеневший меч. Он сам буквально вмерз в землю: лед сковал его от щиколоток до бедер.

Тем временем Виид и Учитель дрались с другим Йети примерно тем же способом, что и Третий.

- Я иду в лоб.

- Давай.

Выносливость Виида, перевалившая за 400, и среди его друзей не имела себе равных. Помимо этого, хорошие доспехи уменьшали урон от атак Йети. А в результате многочисленных схваток с подобными монстрами он успел привыкнуть к их манере боя, и хотя находиться рядом с Союн было рискованно, сам не раз убивал чудовищ по одному. Опасны лишь морозящие удары, а в остальном - ничего сложного.

Пока Виид выжидал удобный момент для атаки спереди, Первый методично разил монстра по темечку. Не распыляясь на бессмысленные удары, он тем самым отвлекал монстра каждый раз, когда тот порывался разом покончить с Виидом.

Разя монстра с двух сторон, хоть и не быстро, они без труда его завалили.

Третьим Йети занимались остальные. Зефи отвлекал внимание чудовища, а Пэйл, Ромуна, Хварен и Сурка старательно его избивали.

У Йети есть неприятная особенность: атаки лучника или монаха не наносят им заметного вреда из-за толстых шкур. Да и атаки Хварен не отличались большой силой. Поэтому бой и занял так много времени. Но все же, нанеся множество мелких ран, они сумели убить монстра.

Когда упал последний Йети, Сурка сжала кулаки:

- Победа!

Бой оказался тяжелым. Если бы не их сплоченность, все могло закончиться очень плохо.

Манауэ покачал головой.

'Как же все-таки хорошо быть торговцем! Не надо много драться'.

Даже просто наблюдая за боем со стороны, он трясся от страха.

Трое Йети оказались для отряда почти непосильным противником. Шли они группой, и вступать с ними в схватку один на один было бы чересчур рискованно даже для Виида. В таком поединке никакие благословения Ирен не спасли бы его от гибели. А если, допустим, часть Йети нападет на кого-то другого, Пэйл или Хварен с их низкими жизнями погибнут моментально.

Но Третий, Виид и Зефи взяли на себя по одному монстру. Разделив чудищ, они смогли победить их. Не каждый игрок обладает такой быстрой реакцией и способностью верно оценить обстановку. Если члены команды не понимают друг друга в бою с полуслова - пиши пропало.

Именно правильные действия в экстремальной ситуации, а не профессии или уровни игроков, как раз и показывают силу отряда.

- Ух ты, а опыта немерено дали! - с улыбкой сказала Ирен, проверив окно с информацией о персонаже. Очков опыта за победу над Йети дали настолько же много, насколько тяжелым оказалось сражение.

После смерти монстров выпало несколько безымянных семян и немного железа. Весь этот бесполезный хлам первым делом запихнули в рюкзак Манауэ.

- Что ж, давайте еще раз позовем Йети, - сказал Пэйл, порываясь выйти вперед. Однако Виид остановил его:

- Подожди, Пэйл. Надо сначала еще кое-что сделать.

- Что?

- Трофеи собрать полностью.

И Виид вытащил из рюкзака резец скульптора и начал сдирать с монстров шкуры и отделять мясо от костей.

Душераздирающий хруст разнесся по заснеженной поляне!

Вообще, шкуру и мясо можно получить лишь с определенной вероятностью, но это правило не работает, если у игрока навыки готовки и шитья подняты выше среднего уровня. Объем добычи сильно зависит от уровня мастерства, использованного в процессе предмета и ремесленного навыка.

- Я понимаю, мясо или кости, но шкуру-то зачем собирать? -

спросила Хварен, присев на корточки рядом с Виидом.

- Эта гора Хорм ужасно холодная, - ответил Виид, ни на секунду не прерывая работы. - Кто его знает, может, однажды такая шкура и пригодится. А бульон из отваренных костей чертовски хорош для восстановления бодрости!

Виид вырезал все: шкуру, мясо, кости! Лишним ничто не бывает. Разделка каждой громадной туши занимала считанные секунды.

И каждый раз, когда убивал Йети, Виид отдельно сортировал их шкуры.

Дальнейшая охота вызывала не меньший душевный трепет и накал страстей!

Любая оплошность могла привести к непоправимым последствиям, и прогулка закончилась бы печально. Поэтому друзьям не оставалось ничего иного, кроме как постоянно быть начеку!

Хотя Пэйл был предельно осторожен, заманивая Йети, все же иногда одновременно скатывалось 4, а то и 5 монстров. В такие моменты вперед выходила Хварен. Она использовала свои особые умения, приводя противника в сонное замешательство.

- Танец очарования!

Она танцевала перед Йети, невзирая на опасность быть убитой.

В глазах Первого МЕЧа загорелся восторженный огонек.

- Эта девушка великолепна. Какая пластика!

- О, Учитель, вы тоже такого мнения? - сказал Второй. - Движения ее щиколоток и бедер бесподобны.

- Точно. Невероятный танец. Похоже, она много тренировалась. За день-два такое не выучить.

Первый МЕЧ, чуть не облизываясь, анализировал движения Хварен. Кто-кто, а он-то знал толк в точных и выверенных движениях!

Выдержки 'великих воинов' не хватило и на 10 секунд. Они следили за танцем остекленевшим взглядом, в распахнутые рты чуть снег не залетал.

- Э-э-э...

- Сногсшибательно!

Потеряв всякий интерес к бою, они перенесли все свое внимание на Хварен. Что едва не привело к печальным последствиям, но в этот момент, к счастью для них, танец закончился.

Поддавшиеся обаянию Йети покраснели и впали в транс.

- Кх-х-х-ха! - атаковали МЕЧи тех монстров, что остались бодрствовать.

И среди них только Первый вел себя более-менее сдержанно. Остальные, будучи закоренелыми холостяками, красовались изо всех сил.

- Умри во имя ее!

- Эх, мне бы жениться!

- А мне много не надо. Я согласен даже просто дружить с ней!

С таким боевым духом они без проблем разобрались с монстрами.

Пока Виид снимал шкуры и вырезал мясо, Второй, Третий и Пятый подошли к Пэйлу.

- Дружище!

Пэйл занервничал.

- Да-да?

Решительные выражения лиц Второго и Третьего делали их похожими на преступников... головорезов, учитывая впечатляющую мускулатуру. Обычно-то они выглядели смирными, и казалось, будто им чего-то не хватает, но сейчас взгляд МЕЧей изменился.

Вообще, с их боевым духом и силой воли они могли сокрушить любую стену, что встанет на пути. Экстремальные тренировки привнесли в их тело и душу что-то особенное, отличающее от простых людей.

И вот такие парни с суровыми лицами подошли к Пэйлу поговорить.

После чего вдруг Пятый МЕЧ покраснел от смущения.

- Ты не мог бы в следующий раз заманивать по 5 Йети?

Слегка повернувшись, Третий завороженно смотрел на Хварен.

- Да и 6 будет неплохо...

Второй, словно стесняясь, прикрыл лицо руками.

- Нет... Даже 7 Йети. Ты не подумай, это не потому, что мы хотим снова посмотреть на танец Хварен, просто...

- ...

Чем выше отряд поднимался, тем сильнее ощущался неимоверный холод.

Ни клочка открытой земли, все заметено снегом настолько, что с каждым шагом они проваливались в сугробы по колено. Да еще острый, как нож, ветер проникал под одежду.

- Как же холодно, - дрожа, говорила Сурка. - Мороз просто свирепствует.

Пэйл замерз настолько, что шел съежившись. По сравнению с недавней жарой Версальского континента холод подавлял!

Казалось, стоит остановиться на минутку, и превратишься в ледышку.

По такой погоде Йети становились только сильнее. Теперь, когда Пэйл заманивал по три монстра, Хварен усыпляла двоих, а с оставшимся благополучно справлялись все вместе.

- Чертовски холодно, - жаловался то один, то другой. - Хочу быстрее оказаться в каком-нибудь жарком местечке.

Друзья все больше и больше уставали от мороза.

Первый взглянул на гору. Позади уже длинный путь, а вершины до сих пор не видно. Чем выше поднимался отряд, тем холоднее становилось, а дорога делалась только круче.

- Такая высокая гора - это нечто!

Многие из МЕЧей были заядлыми альпинистами и гор повидали немало. Однако даже для самых опытных из них гора Хорм оказалась трудным испытанием. Ведь когда замерзаешь, падают жизни и сила, а в особо тяжелых случаях снижается еще и ловкость.

- А-апчхи! - чихнула Сурка.

Ну вот и первые признаки простуды.

Вы простудились.

Физические характеристики снижаются на 20%.

Эффективность умений падает на 30%.

Простуда может привести к осложнениям.

Максимальные объемы маны и жизни понижены.

Деритесь осторожнее, в таком ослабленном состоянии вы можете запросто погибнуть.

- Летом даже собаки не простужаются! - чихая и хлюпая носом, возмущалась Сурка.

На продолжении прогулки можно было ставить жирный крест. Справляться с Йети все труднее, а если все еще и заболеют, боевая мощь отряда упадет до нуля.

И тогда Виид достал нитки с иголкой и принялся за работу.

Кроил заранее припасенные шкуры и сшивал из них одежду!

- Дизайн неважен. Просто сделай, чтобы было тепло, - попросила Хварен, подойдя поближе. А ведь она любила открытые модные наряды!

Ирен и Ромуна тоже хотели теплую одежду.

- Подождите немного, - буркнул Виид. Начал он с костюма для Сурки.

Шкура у Йети немалых размеров и довольно жесткая. В

результате вес у нее приличный, а сама она толстая и твердая, поэтому для одежды это все-таки материал неподходящий. Для шитья хороша легкая и качественная кожа. Шкура оленя, например, или зайца подошла бы намного лучше.

Виду пока еще не хватало мастерства портного, чтобы изготовить хорошую одежду из настолько грубой кожи.

'Главное, чтобы было тепло'.

Виид наметил плащ весьма простого покроя. Учитывая, что он сложил шкуру в два слоя, тот получался прочным, крепким и непродуваемым. А когда работа подходила к концу - обшил его по краям мехом.

Белый меховой плащ идеально подходил для северного полюса!

'Самое то для морозов', - удовлетворенно подумал Виид и отложил инструменты в сторону.

Дзинь!

Плащ из шкуры Йети.

Прочность: 60/60. Защита: 25.

Эта одежда скроена из толстой шкуры Йети и сшита заботливыми руками.

Защищает от мороза и холодного ветра. Белый мех помогает удерживать тепло.

Ограничения: Уровень 150. Сила 600.

Эффекты: Сопротивление холоду 40%.

Когда плащ надет, Йети проявляют агрессию.

Из-за веса ловкость падает на 80.

Бесполезная, конечно, вещь в плане защиты, но в деле сохранения тепла ей нет равных.

Помимо плащей Виид сшил из шкур и раздал всем шапки, обувь и перчатки.

- Спасибо, Виид! - с поклоном сказала Сурка. Ирен и Хварен, широко улыбаясь, тоже рассыпались в благодарностях:

- Ух ты! Огромное спасибо! Вот теперь жить можно.

- Ну, право же, не стоит. Это в порядке вещей.

Но хотя Виид скромничал, в душе он гордился собой.

Ему уже довелось испытать на себе ужасные морозы в провинции Морта, заработать простуду и мучиться по ночам от все падающей и падающей вниз температуры. А уж когда налетал ураган со льдом и снегом, ощущения становились непередаваемо болезненными.

Тогда ему повезло, что в борьбе с жутким холодом помогла

скульптура. В то время навыков шитья не было, и несколько раз он уже почти отчаялся и думал, что погибнет. И даже если б он не замерз насмерть, разбитым и больным победить тех вампиров стало бы невозможно.

Наученный горьким опытом, Виид сразу предвидел, что с подъемом в гору мороз будет только крепчать.

Вот только если бы он сразу пошил накидки, никому не пришлось бы страдать от холода. Друзья просто не прочувствовали бы этот жуткий мороз!

Так что Виид специально не стал изготовлять одежду заранее. Что толку, если бы друзья сразу надели ее, не имея возможности оценить, насколько она теплая? А они ведь надели бы и тут же принялись упрекать его за то, что накидки некрасивы, и носить их неудобно.

Люди испытывают благодарность, только если ты решаешь какую-то их проблему. Простой кусок хлеба оценит по достоинству только голодный.

- Спасибо, буду бережно носить, - сказала Хварен.

Виид раздал каждому по комплекту одежды.

Третий и Четвертый, как только примерили плащи, воскликнули:

- Класс! В нем ничуть не холодно.

- Действительно, тепло, Учитель!

Всегда подвижные МЕЧи, облаченные в белые шкуры, смотрелись до ужаса нелепо!

Вскоре весь отряд щеголял меховыми плащами, сделавшись похожим на стаю белых медведей.

Стоило Первому немного согреться, и он тут же ощутил прилив бодрости.

- Ну что, давайте быстрее подниматься!

Второй, подпрыгнув от нетерпения, бодро ответил:

- Учитель, может, посоревнуемся, кто из нас заберется первым?

- Отлично. Вперед!

И МЕЧи пулей помчались в гору. Йети остались где-то позади, и можно было позволить себе капельку беспечности. Все остальные не ожидали такой выходки и сразу же сильно отстали.

Пятый на бегу бросил взгляд вниз.

'Мир покрыт облаками'.

Далеко внизу, куда ни кинь взгляд, по небу мчались подгоняемые ветром облака.

Отсюда все выглядело совершенно иначе, чем снизу. И лишь вдали, где небо было чистым от облаков, расстилалась зеленая земля.

Пятый набрал полные легкие воздуха и беззаботно заорал:

- Эге-гей! Я здесь!

Радостный возглас победителя!

- Э-эээ-эээээ! - громко отозвалось эхо. - Ге-ге-ге-ге-е-е!

Пятый обрадовался этому, как ребенок. Однако гул эха все нарастал и нарастал. Громче, громче и громче... Пока высоко вверху не раздались треск и рокот, будто скатывалось что-то огромное!

Подняв взгляд на пик горы, Пятый побледнел. Снег, покоившийся на самой вершине, сходил вниз разрастающейся широкой полосой.

Это была лавина, сметающая все на своем пути!

Виид и Пэйл с ребятами поспешили укрыться за скалой. Гул нарастал, земля под ногами дрожала, а над их временным убежищем пронеслась темная масса снега.

Спустя мгновение все закончилось, но МЕЧей нигде не было видно. Их убила лавина.

* * *

Вииду и остальным пришлось задержаться и занять себя охотой на Йети. Пусть гора Хорм и не особо подходила для такого времяпрепровождения из-за мороза, но они хотели дождаться возвращения МЕЧей.

И хотя Виид сказал всем, что, мол, давайте отнесемся к ним по-дружески и не пойдем пока на вершину, в голове он держал совсем иное.

'Будем считать, что я его спас...'

Если отряд сейчас пойдет в гору, не дожидаясь МЕЧей, все шишки свалятся на Пятого как на зачинщика лавины, и ему тогда придется выслушать немало упреков в свой адрес.

Поэтому они ждали и усердно охотились на Йети.

Без МЕЧей стало труднее, но и опыта давали больше. С начала похода друзья взяли по 3-4 уровня, а Виид набрал примерно 30% очков. На 306 уровне опыт набирался чертовски медленно, но все же благодаря командной игре дело двигалось быстрее, чем он ожидал. Нельзя забывать, что ему поневоле приходилось постоянно делиться опытом с вампиром Торидо.

'Надо быстрее освободиться от него, как от Рыцаря смерти!'

И все же из-за какого-то смутного предчувствия Виид до сих пор ничего не предпринимал.

'Наверняка они имеют отношение к какому-то особому

заданию', - мечтал он.

Корона Фарго и чаша Элены, армия нежити - все это было одной цепочкой взаимосвязанных заданий. Что будет в конце, он не знал, но интуиция подсказывала, что и вампир, и Рыцарь смерти еще сыграют свою роль.

МЕЧи появились ровно через шесть дней по времени Версальского континента. Хотя они подключились к игре сразу после 24-часового перерыва, им еще потребовалось время, чтобы снова сюда подняться с места возрождения.

Пятый сделался словно шелковый и принялся низко кивать головой:

- Прошу прощения. Из-за меня потеряно столько времени...

И он поклонился в знак извинения. В этот момент Хварен неожиданно взяла его за руки:

- Ничего страшного. Не надо так убиваться. А вы прям настоящий мужчина.

- Что?

- Я говорю, это извинения настоящего мужчины. Столь чистосердечное признание... украшает.

- О, уважаемая Хварен, - пробормотал Пятый. Его лицо покраснело. Невозможно поверить, что девушка с такой великолепной фигурой и идеальной внешностью вдруг похвалила его!

Хварен всегда казалась МЕЧам настолько прекрасной, что они не смели даже первыми заговаривать с ней.

Второй тут же начал кланяться в пояс:

- Простите. Я все время голодный, поэтому ел гораздо больше, чем все.

Третий МЕЧ вообще упал на колени:

- От всей души прошу простить меня. Когда все помогали готовить, я отлынивал.

Они так старались показать, что тоже умеют извиняться по-мужски!

Даже зная, что в глазах Пэйла и Зефи будет недружелюбие, они все равно продолжили просить прощения.

'Господи, как же давно я в последний раз держал за руку женщину!'

'Интересно, а ощущения, когда держишь деревянный меч и руку девушки, похожи? Я сейчас испытываю точь-в-точь то же самое, что и тогда, когда взял в руки меч Учителя!'

Отчаянно извиняясь, МЕЧи ждали, что их тоже возьмет за руки Хварен.

Да пусть и не Хварен! Они обрадовались бы и Ромуне, и Ирен, да кому угодно!

Но девушки просто потеряли дар речи и лишь в растерянности смотрели на МЕЧей. Они явно не ожидали ничего подобного.

И тут Четвертый, заметив общее замешательство, залез на валун неподалеку и закричал:

- Эге-ге-гей!

Махнув рукой на ужасное поведение Второго, Третьего и Четвертого, Виид с друзьями стал снова подниматься в гору.

Из-за лавины вниз скатилось много снега, и местами теперь проглядывала земля. А кое-где сквозь промерзшую землю пробивались растения!

Виид старательно выкапывал их с целью использовать на ближайшей остановке. За прошедшие шесть дней всем уже до чертиков надоело питаться одним только мясом.

Чем выше они поднимались, тем труднее становилось отыскать Йети. Видимо, даже они опасались забираться и путешествовать по столь крутой и опасной местности.

Единственное, что все поняли точно, - что Хорм на самом деле ужасно высокая.

Эта гора, не иначе, - символ хребта Юрокина!

Однако поднимаясь все выше и выше, они начинали чувствовать, что их возможности уже на пределе. Им приходилось сражаться с ураганным ветром, который, казалось, вот-вот снесет их. И когда силы совершенно иссякали - все равно упорно поднимать ноги и делать следующий шаг.

Перед глазами маячил опостылевший склон горы, но стоило отвести взгляд в сторону, и дух захватывало от панорамы безбрежного мира.

Мира, где человек - венец природы.

И в конце концов, благодаря невероятному упорству, они достигли вершины.

Дзинь!

Гора Хорм - самая высокая и крутая в горном хребте Юрокина!

Вы первые, кто покорил ее вершину.

Награда: Слава +150.

Взаимодействие с Землей +1%.

Удача +3.

Верхней точкой горы оказалась небольшая ровная ложбина с несколькими крупными валунами.

Друзья сразу же попадали на землю кто куда.

- Фу-у-у-у-у!

- Кошмар, как же все болит!

Поскольку поднимались они из последних сил, ноги просто ломило от боли. А Сурка с ее боязнью высоты вообще никогда не смогла бы одолеть дорогу без постоянной поддержки друзей.

Как бы то ни было, никто не жаловался, ведь они смогли подняться и теперь гордились собой!

- А слава-то выросла, - сказал Пэйл.

Сурка быстренько вызвала окно характеристик и кивнула в ответ:

- Причем намного.

Представителям боевых профессий поднять славу не так-то и просто. Есть лишь два легкодоступных способа: убить очень сильного монстра или выполнить задание.

Вот только слава практически не изменяется, если задание уже кто-то успел выполнить до вас. Поэтому одними заданиями особой известности не добьешься.

- Поначалу я шел на эту гору ради славы, - сказал, откинувшись на валун и расслабленно глядя в небо, Пэйл, - но теперь я думаю, что подняться сюда было самым лучшим решением. Это поистине бесценный опыт.

И хотя в ответ не прозвучало ни одного слова, все прекрасно поняли, о чем он.

Спустя пару минут Виид первым поднялся и окинул восхищенным взором панораму, открывавшуюся с вершины.

Прямо перед его ногами расстилалась горная гряда Юрокина. И покрытые облаками горы, и виднеющаяся вдали равнина - все это вместе было лишь крохотной частью необъятной природы!

- Это действительно грандиозно!

Глаза Хварен защипало. Открывшаяся перед ней картина затрагивала самые потаенные струны души. И пусть климат Версальского континента капризен и подчас невыносим, когда наблюдаешь такие величественные пейзажи, жаловаться совсем не хочется.

Захватившая всех радость в один миг перечеркнула все недостатки преодоленного пути.

Первый МЕЧ вытащил клинок и начал писать на камне.

'Здесь был Первый МЕЧ'.

Второй, Третий, Четвертый и Пятый тоже не растерялись и нацарапали свои автографы. В самом деле, оставлять надписи в месте, которое посетил впервые, - замечательная корейская традиция!

- Как прикольно! - обрадовались Пэйл и Сурка. - Может, и нам присоединиться?

И, весело смеясь, они вырезали на камнях:

'Мейрон, я скучаю. В следующий раз обязательно придем сюда вместе!'

'Сурка тоже была здесь!'

Вдоволь надышавшись свежим воздухом, друзья с сожалением начали спуск.

Он показался неимоверно легким по сравнению с изматывающим подъемом.

Дойдя до места, куда сошла лавина, они один за другим покинули игру, чтобы отдохнуть.

Поход на гору морально вымотал всех.

На вершине Хорм все так же завывал острый, как нож, ветер.

Виид в своем плаще из шкур Йети вновь стоял на не так давно покинутой площадке. У него была цель.

'Когда скульптура сливается с природой, ее ценность возрастает стократ'.

Даже в самом мрачном и угрюмом месте искусство подобно цветущему цветку.

Из-за холода и сильного ветра дышать полной грудью тяжело. Но стоит хоть чуть-чуть свыкнуться с этим, и вы понимаете, что второго такого пейзажа не найти.

Виид вытащил нож Захаба.

'В таком месте скульптура должна получиться как минимум Великолепной'.

Он не спеша вскарабкался на самый высокий валун.

Стояла ночь. Бесчисленные звезды мерцали в небе. Под их неярким светом Виид и собирался ваять статую. Да и к тому же факел не позволял разжечь сильный ветер, который в паре с холодом куда сильнее мешал творить, чем темнота.

Морозные порывы, казалось, вот-вот снесут с камня. Но он не переживал, а лишь сосредоточил все внимание на том, какую скульптуру предстоит вырезать.

'Я абсолютно уверен, что смогу сделать Великолепную статую Союн', - думал Виид.

Нет, он ничуть не боялся, что придется извиняться перед Союн. После восхождения появилась невероятная уверенность в себе, и сейчас ему хотелось сотворить кое-что другое.

'Бабушка, Хаян и я. Сделаю-ка я статую нашей семьи'.

В душе он всегда мечтал об этом, хотя до сих пор ни разу не попробовал, так как обязался с самого начала не делать эту скульптуру, пока его мастерство не вырастет хоть до какого-то

приемлемого уровня...

И Виид принялся обтесывать валун, создавая скульптуру.

После смерти родителей жизнь стала по-настоящему тяжелой. Приходилось растить младшую сестру, зарабатывать деньги на пропитание. И порой, несмотря ни на что, доставать лекарства и уколы для болеющей бабушки.

Все время, пока они морились в промозглой полуподвальной каморке, куда практически не поступал свет, он мечтал о собственном высоком и просторном доме, из окон которого можно смотреть в небеса.

'Здесь так высоко. И каждый день можно любоваться восходом и закатом', - думал Виид, аккуратно орудуя ножом.

Следы времени, а если точнее, возраста, очень сложно передать в скульптуре. Поэтому Виид решил постараться сделать все, что в его силах.

Нож двигался будто сам собой, пока Виид вспоминал, что ему довелось пережить.

Когда он принялся вырезать морщины, оставленные временем в уголках глаз бабушки, на минуту резец пришлось отложить. От нахлынувших чувств руки просто дрожали.

'И все же я завершу ее, пока не стало слишком поздно'.

Виид самозабвенно вырезал одну деталь за другой. Посвятив всего себя этой работе. И не замечал ничего, пока в какой-то момент не начало всходить солнце.

Оно поднималось где-то далеко-далеко, и лучи его все сильнее освещали практически созданную скульптуру. Перед ним предстало одно из величайших чудес природы - неспешная смена тьмы под напором всепобеждающего света.

Но Вииду некогда было любоваться восходом. Не так давно, вырезая драконов, он не смог полностью раствориться в работе, ведь время подгоняло. Так что можно считать, что именно сейчас он творил свою первую скульптуру после перехода на высший уровень мастерства.

'За созерцание восхода денег не дают'.

Абсолютно никакой лишней романтики! Лишь работа, работа и еще раз работа. Камень, в отличие от дерева, требовал большей отдачи, и Виид с головой погрузился в его обработку.

Наблюдая, как падают осколки после каждого движения ножа, он очень много думал о скульптурном мастерстве. Думал о том, что должно получиться и в итоге остаться от когда-то возвышающегося валуна.

В эту работу он вкладывал всю свою душу.

Статуя бабушки получилась как живая.

Он завершил ее, не сделав ни единого перерыва на отдых.

И создана работа была без каких-либо размышлений об изобразительных техниках или о точности передачи. В любом случае, Вииду было очень далеко до настоящих скульпторов. Поэтому он просто вкладывал всего себя, все свои чувства в каждую деталь скульптуры.

Вместо того, чтобы создавать нечто идеальное и холодное, он раскрывал свою душу.

Работая как настоящий скульптор Королевской дороги.

В игре художественные профессии, к которым относилось и полюбившееся Вииду ваяние, сильно отличались от обычных, ремесленных.

Например, кузнец просто расплавлял в горне руду, чтобы потом, вылив ее в форму, долгими, но однообразными ударами выковать оружие или доспех.

Повар до какого-то момента должен знать рецепты, но на высоком уровне навыка готовки он может, просто глядя на ингредиенты, вспомнить, какие примерно блюда и способы приготовления подходят для них.

То же касается и портного: при наличии базового умения кроить и шить, изготовить одежду не так и трудно.

Однако художественные профессии требуют творческого подхода.

Что получится, если попытаться механически творить одну Великолепную работу за другой, полагаясь только на игровые навыки? Это будет надругательство над искусством!

Художник должен вкладывать чувства, рисуя картины, а скульптор - вырезая скульптуры.

Виид, будучи новичком, во время отдыха от сражений практически всегда держал в руках одну из заготовок. Создавая за день по несколько десятков деревянных фигурок, он постепенно освоил основы скульптурного мастерства.

И хотя он продал в крепости Серабург невероятное количество статуэток лис, кроликов и волков, основной рост навыков ему обеспечивали скульптуры лишь тех предметов и монстров, которые он изображал впервые.

Именно из-за таких особенностей развития в игре так мало игроков выбирало творческие профессии и добивалось в них сколько-нибудь существенного результата.

Осколки с хрустом ударялись об землю.

Статуя бабушки была завершена, но Виид не зря оставил ее руки по бокам необработанных частей валуна. Теперь он принялся за статую сестры.

'Если сейчас я совершу ошибку, весь прошлый труд пойдет насмарку...' - с такими мыслями он вновь полностью погрузился в

работу.

Получающаяся композиция вовсе не походила на фотопортрет - нет, это были оживающие воспоминания. Те, что хранят глубоко в душе за семью крепкими замками.

Отщипывая за работой мясо Йети по кусочку, Виид кое-как подкрепился. Работая, он часто забывал о еде, так как, вырезая скульптуру, очень важно постоянно выдерживать один и тот же эмоциональный настрой.

Виид выкладывался на полную катушку и душой, и телом, ведь это же будет не что-нибудь, а изображение его семьи! Скульптура, где они все крепко держат друг друга за руки.

Бабушку он изваял в красивом платье. Повышая навык портного, пришлось сшить много разных нарядов, благодаря чему и скульптуру приодеть оказалось несложно.

Но не платья первыми бросались в глаза, а еле уловимый блеск. Это был эффект скульптурного мастерства высшего уровня.

После перехода на этот уровень все его новые изваяния приобретали особое свечение или блеск и в разной обстановке выглядели по-разному. Даже если Виид вырезал статуи из одного и того же материала, у каждой из них он выглядел чуть иначе.

Виид обошел валун по кругу и с противоположной стороны от сестры принялся вырезать собственное изображение.

Мудрая, красивая бабушка и милая младшая сестренка! И рядом - он!

Однако в собственном изображении ему далеко не все понравилось.

'Хм, глаза у меня не такие маленькие'.

И Виид, не колеблясь, расширил разрез глаз.

'Нос чуть больше вздернут. Лоб немного пошире, наверное, будет лучше смотреться? Да. Точно. И рост у меня гораздо выше!'

На самом-то деле рост у Виида был вполне средний, и внешность - совершенно обычная для корейца. Однако сейчас он уже не думал рационально. Даже в мельчайших деталях он ваял себя красавчиком. Практически звездой сцены!

'Вот оно. Да. Это уже точно я! Хы-хы-ы!' - рассмеялся он, оглядев законченную статую.

Дзинь!

Дайте название завершенной скульптуре.

Такое сообщение - очень хороший знак. Когда он в прошлый раз сделал статую Союн, его тоже попросили выбрать название для нее заранее. Такое предложение действительно почетно для

скульптора.

Виид подумал немного и ответил:

- Дружная семья.

Подтвердите название: Дружная семья. Верно?

- Да.

Грандиозная работа! Вы завершили скульптуру 'Дружная семья'.

На вершине горы Хорм, которую по праву можно назвать крышей мира, отважный скульптор изваял изумительную статую.

Тончайшая высокохудожественная работа! Талантливый мастер завершил скульптуру вопреки невзгодам, благодаря чему ее художественная ценность только выросла!

Художественная ценность: 9400

Особые эффекты:

У всех, кто смотрит на статую 'Дружная семья', скорость восстановления маны и здоровья увеличивается на 30% в течение дня.

У отдыхающих возле статуи здоровье и выносливость восстанавливаются очень быстро.

Снижается расход бодрости в трудной и опасной местности.

Стойкость к холоду 50%.

Особая сопротивляемость к магии Льда.

Все характеристики увеличиваются на 25.

Сила трех произвольных способностей увеличивается на 24%.

Раз в сутки к статуе можно обращаться с молитвой.

Усиливается эффект благословений и благодати.

Данные эффекты не сочетаются с воздействием других статуй.

Количество созданных Грандиозных работ: 2.

- Навык Скульптурное мастерство повысился.

- Навык Понимание скульптур повысился на 1.

- Навык Ремесло перешел на 3-й высший

уровень. Эффективность различных ремесленных работ повышается на 8%. Это влияет на различные аспекты.

- Слава +410

После достижения Скульптурного мастерства высшего уровня слава за скульптуры из дерева или камня не повышается больше установленного значения.

- Искусство +34.

- Стойкость +9.

- Выносливость +4

Все права на скульптуру принадлежат мастеру Виду.

Если в дальнейшем в статую вдохнуть жизнь, она будет верой и правдой служить Вам.

В награду за создание Грандиозной работы все характеристики повысились на 3.

- Аха-ха-ха-ха! - разразился смехом победителя Виид. - Грандиозная работа!

Он создал самое лучшее, что только мог на данном уровне навыка! И больше всего он радовался, что изображение его семьи получило статус Грандиозной работы.

Единственное, о чем он сожалел, - это о сложностях вдыхания жизни в статую. На самом деле, если оживить скульптуру, в которой трое держатся за руки, как одно существо, эффекты от нее понизятся.

Но как бы то ни было, это не та статуя, в которую он хотел бы вдохнуть жизнь. Если ее оживить, самое ценное, что там для него есть, пропадет. Он создал скульптуру как памятник.

'Пусть они остаются здесь, на горе, и смотрят, как встает и садится солнце, как плывут по небу облака, и как идет дождь...'

* * *

Хварен подключилась к игре немного раньше обычного и стала ждать остальных. Прошло немного времени, и ее потянуло на вершину Хорм.

- Сходить, что ли? Если я спущусь вниз, до подножия,

вернуться будет куда сложнее...

И Хварен в одиночестве отправилась на вершину. Место, где сошла лавина, располагалось довольно близко к ней. Однажды покорив гору, теперь Хварен чувствовала, что во второй раз подниматься гораздо легче.

Дойдя до самого верха, Хварен обнаружила неизвестно откуда появившуюся статую.

- Ух ты, какая красота! - не сдержала она вздох восхищения.

Статуя умиротворенно стояла на вершине, приковывая к себе взгляд. Казалось, будто из самой высокой точки мира она своим теплом брала под защиту всю округу. А исходящий от нее мерцающий свет окутывал ее покровом тайны.

И несомненно, чувствовалось скульптурное мастерство высшего уровня. Сделанная из обычного камня статуя сияла красотой, словно изысканная драгоценность.

- Это грандиозно!

Хварен догадалась, что статую изваял Виид.

- Вот это настоящая скульптура!

Если отбросить слухи, больше похожие на вранье, которые дошли до Хварен, о строительстве Пирамиды и Сфинкса, сейчас она впервые столкнулась с работой Виида.

- Да уж, работа величественная.

Хварен не спеша любовалась скульптурой. Бабушка и младшая сестра выглядели как живые!

А когда она рассмотрела мужчину, ее глаза вспыхнули.

- Какой красивый...

По работе она часто общалась со звездами, привыкла к их внешности и поэтому высоко оценила мужскую статую. Но она и на секунду представить себе не могла, что это - изображение самого Виида!

Глава 9. Поход за славой.

Гильдии Версальского континента развернули жесткую информационную войну. Они пытались найти задание, которое сможет обратить проклятие царя Скорпионов и вернуть нормальную погоду. Члены гильдий встречались с волшебниками, мудрецами и аристократами, копались в библиотечных древних книгах с предсказаниями и легендами.

Наконец, в поселке варваров они наткнулись на подсказку.

'Далеко на севере стоит исчезнувшая деревня Эдерн. По легенде, когда там что-то преподнесли на алтарь, жара спала. Найдите деревню и узнайте подробности'.

Деревня Эдерн!

В летописях упоминается, что она находилась на территории королевства Кальдэс. Это королевство было воистину царством вечной мерзлоты, и чтобы туда попасть, нужно зайти гораздо дальше холодных северных районов. Кроме того, на картах деревня не обозначалась.

- В любом случае, главное мы уже знаем!

У глав гильдий появилась цель - исследовать север и найти деревню Эдерн!

За выполнение этого задания можно было получить невероятную славу, способную поднять гильдию вверх с такой же скоростью, с какой разорились Алые крылья.

Каждый думал о своем.

'Если удачно воспользоваться шансом, сможем быстрее других открыть северные земли'.

'Там много заданий! Если их получить, да еще и успеть захватить хорошие места для охоты, мы увеличим влияние нашей гильдии!'

'Лучше и не придумаешь для роста!'

Борьба гильдий Версальского континента за право получить славу и, соответственно, всевозможную выгоду с каждым днем становилась все более захватывающей.

Конечно, борьба за замки и крепости могла разгореться в любой момент, также как и схватка за охотничьи угодья. Однако сейчас все сконцентрировали силы на исследовании северных районов. Как только сильнейшие гильдии направили экспедиции на север, остальные уже не могли остаться в стороне и пропустить все веселье.

Началась эпоха открытия севера.

Бар темных геймеров.

Задание гильдии Алые крылья, в котором приняло участие большинство высокоуровневых игроков, закончилось провалом и пропажей клиентов. Но после небольшого затишья все снова оживились. Различные гильдии принялись обращаться с контрактами на исследование северных территорий.

Сами по себе хорошая профессия и высокий уровень мало чем могли помочь в бою. Нужны еще большой опыт и способность быстро ориентироваться в ситуации. Темные геймеры яростно дерутся, выживают в любых битвах и умеют пользоваться всеми своими навыками. Помимо этого они славятся ответственностью. Поэтому гильдии принялись конкурировать за право нанять их.

- Что и требовалось доказать! Говорила же я тебе, не ходи с ними.

- Эх. Я думал, все обойдется.

- Задание уровня 'А' может закончиться только бессмысленной смертью, да еще потом придется выслушивать жалобы от заказчика!

- Да понял я, понял! Перестань.

Волк сидел понурившись, выслушивая упреки Дэорин. Он сделал ошибку, отправившись вместе с гильдией Алые крылья на задание, где и погиб.

Было ли это невезением? Он ведь не только потерял два уровня - навыки тоже существенно снизились! Для темного геймера, зарабатывающего игрой, это не могло пройти бесследно.

И все же Волк пытался оправдаться:

- Как бы то ни было, а денежки-то я получил. В общей сложности вышло ни много ни мало - 110 тысяч золотом.

- Это все равно не сравнится с ценностью твоей жизни! Когда я думаю о том, что ты погиб в тех подземельях, мне становится так грустно...

- Ты!.. - поразился Волк.

- Я ведь думаю только о тебе.

- О, любимая!

Волк с Дэорин взялись за руки. Вдруг, словно вспомнив о чем-то, девушка спросила:

- Кстати, ты никакую экипировку не потерял?

- Конечно, нет. Я предполагал, что будет опасно, и брал с собой только запасной комплект.

- Молодец.

Темные геймеры, занимаясь особо опасными заданиями, брали с собой отдельную дешевую экипировку, чтобы потом, в случае чего, не переживать о потере вещей. Это и понятно, ведь

для них главное имущество - персонаж и надетые на нем вещи!

Волк и Дэорин продолжали мирно разговаривать, когда к ним подошел какой-то солидный мужчина.

- У меня для вас есть задание. Вы примете его?

Кивнув, Волк ответил:

- Для начала, побольше подробностей. А там мы уже решим, возьмемся или нет.

- Конечно. Я из гильдии Стальная роза. Мы собираемся исследовать северные территории и нанимаем участников экспедиции. Минимальный уровень - 320, базовая награда - 40 тысяч золотом.

- О, довольно-таки щедро.

Мужчина сдержанно улыбнулся.

- Да. В последнее время спрос на темных геймеров большой. А если будет обнаружена деревня Эдерн, и мы получим какое-то важное задание, обещаю дополнительное вознаграждение.

- Вы только не обижайтесь, но не кажется ли Вам неразумным идти в экспедицию силами одной гильдии?

Стальная роза входила в 40 лучших гильдий на континенте и владела 4 крепостями, находящимися, правда, у черта на куличках. И все же это одна из немногих гильдий с отличной репутацией. Ее главу, гнома-воина Оберона, все знали как отважного бойца.

На слова Волка, в которых сквозила поддевка, мужчина ответил с пониманием:

- Конечно, только наших сил будет недостаточно. Поэтому мы заручились поддержкой дружественных нам альянсов. Кроме того, с нами собирается отправиться много простых игроков. Пока одни наши ребята будут собирать информацию, мы выдвинемся вперед быстрее других и станем первыми, кто исследует северные территории.

- Тогда да, похоже, вы подошли к походу серьезно.

- Именно. Поэтому мы и собираемся в этот раз исследовать деревни и королевства севера. Они ведь пока еще толком не изучены. Ну, как? Присоединяетесь?

Дэорин ткнула Волка локтем в бок.

В принципе, условия были неплохими. Бытовало мнение, будто темным геймерам обычно жаль своих жизней, но на самом деле они нередко отправлялись в опасные места даже в одиночку. Чтобы быть лучшими из лучших, они пускались в авантюры чаще других!

Освоение севера!

Новые задания и места для охоты - это не могло не вызвать азарт у темного геймера.

И Волк с Дэорин решили присоединиться к походу.

* * *

Виид с друзьями спустился с горы и вошел в крепость темных эльфов. Распродав бесполезные предметы, они отправились доложить о том, что побывали на вершине горы.

Темному эльфу Грангбелю рассказ Сурки очень понравился.

- Раз вы смогли покорить вершину Хорм, я вижу перед собой действительно отважных путешественников. Что ж, тогда, как и обещал, поведаю о действительно хорошем месте для охоты. Вы когда-нибудь слышали название 'лес Карака'?

- Нет, никогда.

- Отсюда почти сутки хода. Там множество монстров, подходящих вам по уровню. И дичи тоже полно. Во всех отношениях замечательное место. Но важно другое. Если вы победите главного монстра тех мест, Королевского змея, я расскажу вам, как посетить уникальные подземелья.

- Какие?

- Вы... слышали об армии нежити? - спросил Грангбель, перейдя на шепот. Он не мог опознать Виида, ведь тот при выполнении задания принимал образ орка Каричи.

- Армия нежити состояла из поистине жутких тварей, - ответила Сурка, бросив мимолетный взгляд на Виида. Тот весь подобрался, услышав о недавнем задании.

- Да, нежить была очень сильной, но она не смогла одолеть нас, темных эльфов! Наши заклинатели духов и стихий, наша искусная стрельба из луков! Разве монстры могли хоть в чем-то сравниться с нами?

- Да, вы правы.

- И хотя, наведя на всех ужас, армия нежити в итоге была уничтожена, с подземельями, где спал Лич Шай, ничего не случилось. И кто знает, может, там до сих пор лежат его сокровища?

- Сокровища?

- Ну, это не точно. И все же есть большая вероятность, что там действительно хранятся мощные артефакты! Ну, а вход в подземелья охраняют воины темных эльфов.

Пещера, откуда появилась армия нежити! Вот о чем говорил Грангбель.

Виид с друзьями, прихватив с собой солдат королевства Розенхайм и священников ордена Фреи, отправился на

исследование леса Карака.

Как и говорил Грангбель, им встречались и разнообразные звери, и время от времени - привычные монстры хребта Юрокина. Охотясь там вместе с друзьями и королевскими солдатами, Виид смог набрать опыта на 1 уровень. К слову, между рядовыми и другими членами отряда хоть и была небольшая разница в уровнях, особого влияния на охоту она не оказывала.

Вииду пришлось хорошенько потрудиться, чтобы повысить в этой вылазке силу отряда. Используя различные ремесленные навыки, он усиливал солдат, позволяя им играть более важную роль в охоте и получать больше опыта. Однако через несколько дней Бурен, Беккер и Хосрам подошли к нему со словами:

- Командир, мы очень скучаем по родине.

- Мы часть королевской армии и не можем так долго находиться вовне.

И даже несмотря на отличные отношения, бесконечно держать рядом с собой солдат Розенхайма Виид не мог. Задание, ради которого они отправились в поход, завершено, и естественно, что воины хотят вернуться домой.

Священники Фреи тоже скучали по ордену.

'Досадно, конечно, лишаться их помощи, но ничего не поделаешь'.

И Виид вместе с солдатами и священниками отправился к вратам телепорта в Землях отчаяния. Пэйл же вместе с остальными решил продолжить охоту в лесу Карака.

- Перемещаемся в крепость Серабург.

Священники собрали ману и активировали врата. Сияние озарило пещеру, и мгновение спустя у телепорта никого не осталось.

* * *

В королевстве Розенхайм Виид и его спутники появились недалеко от центрального фонтана. Естественно, это привлекло всеобщее внимание.

- Как много солдат. И королевские рыцари тоже здесь.

- Откуда они взялись?

- О, да тут и священники Фреи!

- Что, опять какое-то задание? Кто тот парень?

Но хотя Виид и привлек к себе много внимания, паники все же не возникло.

Зато из королевского замка на поднявшийся шум вышла

стража в сопровождении рыцаря.

- Его Величество ожидает вас.

Обступив его со всех сторон и не дав никакого выбора, Виида повели во дворец. Король принял его сразу же.

Раньше в Розенхайме правил Сиодерн, однако теперь все изменилось. На троне восседал его старший сын - Уинстон.

- Значит, ты тот самый скульптор, создавший место упокоения отца... - медленно сказал король, пристально вглядываясь в Виида. Многочисленные аристократы и рыцари, присутствующие в приемных покоях, тоже изучающе смотрели на него.

Уинстон имел репутацию выдающегося воителя. Всю свою жизнь он обогащал и укрепляя свое будущее государство, благодаря чему теперь, после стольких лет труда, он мог по праву взирать сверху вниз на одного из самых страшных противников - королевство Брент.

Это, по правде говоря, было общеизвестно. Виид, например, в свое время узнал об этом из материалов Ассоциации темных геймеров, в которые его, возможно, в скором времени занесут - как первого игрока, удостоившегося аудиенции у нового короля.

Виид мягко опустился на одно колено.

- Да. Так точно, Ваше Величество.

- И я слышал, что за твои заслуги тебе одолжили королевских рыцарей. Верно?

- Все правильно.

- Однако с тех пор прошло очень много времени. Ты увел солдат и королевских рыцарей для личных целей. Была ли у тебя какая-то веская на это причина?

И Уинстон угрожающе взглянул на Виида.

Новый король во главу угла ставил боевую мощь. Он проявлял огромный интерес к расширению границ королевства, карательным экспедициям на монстров и другим военным делам. И скульптор, пусть даже и прославленный, не вызывал у него особой приязни.

К этому моменту Виид уже все и сам осознал.

'Так вот ты каков!'

За свою жизнь он пережил так много разочарований, что давно уже привык к подобным холодным приемам. И не только привык, но и знал, как развернуть сложившуюся ситуацию в свою пользу.

Поднявшись с колена и гордо выпрямившись, он сказал:

- Для меня было честью сражаться бок о бок с воинами Его Величества против армии нежити, которая могла принести много бед королевству Розенхайм.

После чего развернулся, собираясь уйти. Это и было его стратегией.

Если стараться донести свои мысли до собеседника во что бы то ни стало, интерес у него пропадает. Поэтому первым делом нужно уметь заинтриговать.

И ему удалось. Король спросил:

- О чем это ты говоришь?

- А, пустяки. Всего лишь остановили армию нежити под командованием Лича Шая, который собирался погрузить весь в мир в пустоту и отчаяние.

- Неужели? Ну-ка, ну-ка, расскажи поподробнее.

И Виид поведал королю о битве с армией нежити. Он красочно живописал героизм воинов королевства и важнейшую роль, которую они сыграли, яростно сражаясь с врагом.

На самом деле, решающей силой были орки и темные эльфы. Но Виид описал все так, будто именно действия солдат определили исход сражения.

Он прилагал все усилия, расхваливая и превознося их до небес, и в конце заявил, что успеха удалось достичь только благодаря королевству Розенхайм. Делал все ради того, чтобы заручиться дружественностью нового правителя. Ведь если даже отношения с простыми жителями немного влияли на игру, что уж говорить об хороших отношениях с королем.

Чем больше Виид рассказывал о битве, тем с большей симпатией смотрел на него Уинстон. И в конце концов суждение короля о нем изменилось.

- Оказывается, ты выдающийся воин!

- Ну что вы, вовсе нет, Ваше Величество.

- А еще мне очень нравятся те, кто любят приключения и не боятся принять бой. Мне хочется, чтобы ты стал моим постоянным собеседником. Что скажешь о том, чтобы поработать при королевском дворе?

Дзинь!

Вы получили приглашение короля Уинстона Розенхаймского. Для вас доступна должность королевского скульптора.

Приняв предложение, вы сможете встречаться со многими аристократами и членами королевской семьи в приемных покоях. Там же вам будет выделена личная комната во дворце. Выдан в подчинение отряд в триста солдат. При желании будет доступно обучение у королевского рыцаря.

Месячный оклад составит 2 тысячи золотом.

Каждый раз при изготовлении статуи вы сможете получать дополнительное вознаграждение. Однако все скульптуры, которые Вы создадите, находясь на этой должности, станут собственностью королевской семьи.

Хотите устроиться на работу?

Должность королевского скульптора!

Чем чаще встречаешь аристократов, тем легче получить от них задание. Кроме того, можно будет командовать подчиненными и накапливать очки расположения. Если накопить их достаточно, можно будет получить от короля деревню или крепость в управление.

Есть много людей, жертвующих королевству огромные деньги, лишь бы накопить очки расположения и славу.

Однако Виид, не забывая об этикете, скромно произнес:

- Простите, Ваше Величество.

- Что?

- Мое скульптурное мастерство еще слишком мало для присоединения к королевскому двору. Кроме того, мне хотелось бы еще попутешествовать.

Скульптор, конечно, может рассчитывать на задания от аристократов и членов королевской семьи, но это будут, скорее всего, простые заказы на создание статуй. Чего-то большего же ожидать не стоит, а значит, мастерство таким способом особо не повысишь.

Самый быстрый и верный способ поднять навык скульптурного мастерства - путешествовать и творить то, о чем поет душа.

- Вот как? Что ж, видимо, ничего не поделаешь. Но как бы там ни было, знай, у меня для тебя много поручений, и если передумаешь, приходи в любое время.

- Рад это слышать, Ваше Величество. Хочу также отметить, что я очень скорблю о смерти сотника Дэйла в сражении. Он и еще несколько солдат отправились туда, откуда уже нет возврата, но благодаря их героизму мы и смогли победить. Надеюсь, они войдут в историю как выдающиеся воины Розенхайма.

- Вот увидишь, войдут. Я тоже опечален смертью сотника Дэйла. Но это сражение сделало остальных воинов только сильнее, поэтому жители королевства могут спокойно спать. Путешественник Виид, твои заслуги перед королевством Розенхайм не будут забыты.

Вы вернули королевских рыцарей и солдат королевства Розенхайм.

За развитие воинов вы получаете 3705 очков расположения королевской семьи.

На этом все дела Виида с королевским двором были по большей части завершены.

'Пока очки расположения тратить не буду, они еще пригодятся'.

Покинув дворец, Виид отправился к представительству ордена Фреи. На этот раз охрана на входе не стала задерживать его.

Буквально сразу же он встретился с высокопоставленными священнослужителями.

- Поздравляем с победой над армией нежити, - с уважением они поприветствовали Виида.

В королевстве Розенхайм, да и, возможно, во всей игре, не было никого с такой же высокой репутацией у ордена Фреи, поэтому Виид пользовался особым доверием!

- Как и обещал, я возвращаю этот священный предмет Ордену, - сказал Виид, вытащив из-за пазухи чашу Элены.

- Благодарим тебя. Пожалуйста, зайди в скором времени к Первосвященнику в Сомурене. Он хотел еще что-то тебе поручить.

- Конечно, приду.

По правде говоря, Виид ужасно жалел, что приходится возвращать чашу, способную создавать святую воду в огромных количествах. Но все же ей нельзя было пользоваться бездумно. Если делать это исключительно в личных целях, упадет характеристика Веры. Виид узнал об этом, когда готовил на святой воде алкоголь и потерял на этом действии сразу 4 балла Веры.

'Ну, вот и все. С орденом Фреи все дела тоже завершены'.

Попрощавшись со священнослужителями, он опять отправился к телепорту. Следующей его целью был город мастеров, Родиум. Величайший центр культуры Версальского материка!

Виид представлял его себе так:

'Наверняка там одаренные мастера только и заняты, что шлифованием своих талантов. На улицах звучит шикарная музыка. Художники и скульпторы ведут споры об искусстве и рисуют невероятные картины'.

Мечтая об этом, Виид обратился к смотрителям телепорта:

- Перемещение в Родиум.

И его в мгновение ока поглотил свет врат, активированных священниками Фреи.

* * *

Главная площадь Родиума.

Толпа людей, находившаяся здесь, сразу же отреагировала на появление Виида:

- О, человек!

- Кто-то пришел в наш город через телепорт!

Торопливые возгласы, пронесшиеся над толпой, походили на молитву.

Виид быстро огляделся по сторонам, пытаясь понять, что собрало здесь всех этих людей.

'В городе что-то случилось?'

На площади поднялась такая шумиха, будто появилась рота солдат Розенхайма или группа священников ордена Фреи. А потом все эти люди кинулись к Виду, протягивая вперед руки:

- Пожалуйста, подайте на пропитание!

- Очень прошу. Хоть медный грош!

- Так хочется кушать. И моя любимая голодает.

Город мастеров, Родиум, на поверку просто кишел нищими!

- Подайте немного денег!

- За 10 медяков я буду благодарить вас по гроб жизни!

- Мне много не надо. Хотя бы кусочек хлеба!

Не прошло и минуты, а в сторону Виида уже тянулись тысячи рук.

И тут на площади стали появляться из телепорта другие люди.

Виид не растерялся.

Подбежав ко вновь прибывшим, он стал кланяться чуть ли не лбом до земли:

- Дайте монетку. Пожалуйста! От вашей скромной помощи зависит моя жизнь! Хоть один раз помогите несчастному бедняку...

Его лицо приняло такое выражение, будто он и в самом деле чуть ли не год находился в постоянном аду. А дрожь в голосе явно говорила об ужасных страданиях.

Изображая муки голода среди тысячной толпы, Виид занимался попрошайничеством!

Конец 7-й книги.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ